



漫画素描技法

J214 173 :1 2007

基出篇

(日) 林晃 松本刚彦 森田和明/编著



TO 中国丰子之版 it CHINA YOUTH PRESS



我们希望能把本书的主题——创想素描用图 画简明地表现出来,于是便试着以"罐头"、 "青蛙"和"思考"为要素画出了这张封面 用图。(全体作者)

卷首语

"这是把假的东西画出真实感的技术吧。"(松本)

"就算分明是假的,也要画成好像是真的那样,这就是动漫啊。" (森田)

——对谈内容摘录

一直以来,"素描"技法是通向"真实"的道路。然而,动漫并不是"真实"的世界,而是由"仿佛真实"、"经过变形处理的绘画"所构成的世界。"仿佛真实"就意味着与现实存在差距。为了让作品具有真实感,不能依靠写生的手法,而必须去掌握创想式的绘画方式。这正是本书所要讲解的内容——"超级漫画素描"。



目录

第1章 边想边画的漫画素描	5	主要关节的构造和运动	80
素描和漫画素描的区别	6	1.颈部构造和运动的基本知识	80
漫画豪描现场报导——1、森田和明篇	8	2.脊椎的构造和躯干动作的基本知识	88
描绘女性的立姿	8	3.肩膀与手臂的连接和动作的基本知识	96
描绘女性脸部特写	12	4.腿部构造和动作的基本知识	104
漫画素描现场报导——2、松本刚彦篇	16	5.手、手指的构造和动作的基本知识	108
描绘男性的立姿	16	6.脚的构造和动作的基本知识	112
尝试描绘反向图	20		
漫画素描是创想的基本能力	22		
		第4章 从漫画素描到人物设计	117
		变形的基础知识	118
第2章 漫画素描中画脸的基础知识	23	人物设计技巧	120
脸部轮廓(圆和叉)的基础	24	脸部变形的设计	122
圆和叉是头部的概略图	26	全身变形的设计	126
画脸的顺序	28	创作个性人物的技巧	130
描绘同一张脸	29	消瘦利落型人物	130
描绘各种类型的脸	30	强健的肌肉型人物	132
头部的基础	36	妖异的肌肉型人物	134
把握头部的立体感	36	苗条的女性角色	136
五官的基础	38	惹人喜爱的缩小化人物	138
脸部的肌肉和表情	41	描绘招牌动作的实际过程	140
通过脸部肌肉的运动来表现人物表情	42	箱体意识作画法	144
		具有立体感的人物	144
		把人物放入箱子里	146
第3章 漫画素描中画身体的基础知识	45	根据箱体描绘人物的顺序	148
作画的基本点是脊椎	46	表现着装人物的技巧	150
贯穿身体的脊椎	47	服装表现的基本知识	150
引发动作的脊椎	48	描绘着装人物的实际过程	155
完成身躯后加上手脚	49	描绘具有动感的姿态	158
画身体的顺序	50	封面人物设计现场	165
从正面把握脊椎的线条	56	让我们来上色	169
利用脊椎和正中线描绘人物立姿	57	水准提升术	172
正中线决定了具有存在感的正面立姿	58	提升水准的着色	173
立姿和重心	60	水准提升处理完成后的原稿	175
作画时要注意人物的落脚点	60 64	"说说漫画素描的本质"	178
人 体的构造 重要部位及其名称	64		N. Service
皇安命位及兵石标 与身体轮廓相关的肌肉	66		
身体轮廓的表现	69		
男和女的不同画法	72		
身体的表现	73		120
比例的区别	76		
PO P 1 H 1 E 2 / / / /	. •		

第1章

边想边画的 漫画素描



素描是一项基础的绘画训练,一般要将石膏像、静物或模特置于面前,以画笔 捕捉其形态。通过仔细地观察,将对象描画下来是素描的特征之一。与此相反, 进行漫画素描创作时,并不看着对象。

虽说在进行漫画素描时,偶尔也会参考照片资料或动漫人物,边看边画,然而 动漫业通常要求在有限的时间内画出大量高质量的作品。动漫制作原本就是从 不看样本作画的情况中诞生出的技术,这种技术是由根据理论和经验边想边画 的方式来达成的。

或许我们可以把孩子们的涂鸦看作是漫画素描的雏形。不过,漫画素描在作画 时必须运用各类知识和"头身比"等基本绘画技法,这样的作品具有儿童涂鸦 所无法比拟的艺术性。

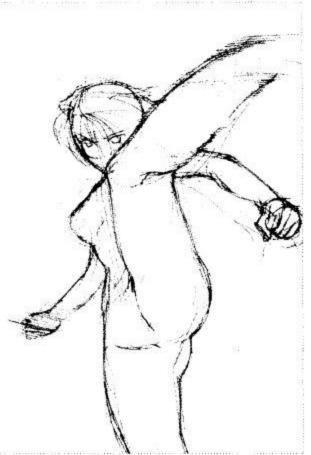
那么,就让我们来看看漫画素描从无到有的创作现场。

素描和漫画素描的区别

漫画素描的形式多种多样,有角色习作、涂鸦、影视场景的分镜头、参照写真集的练习作品等等。

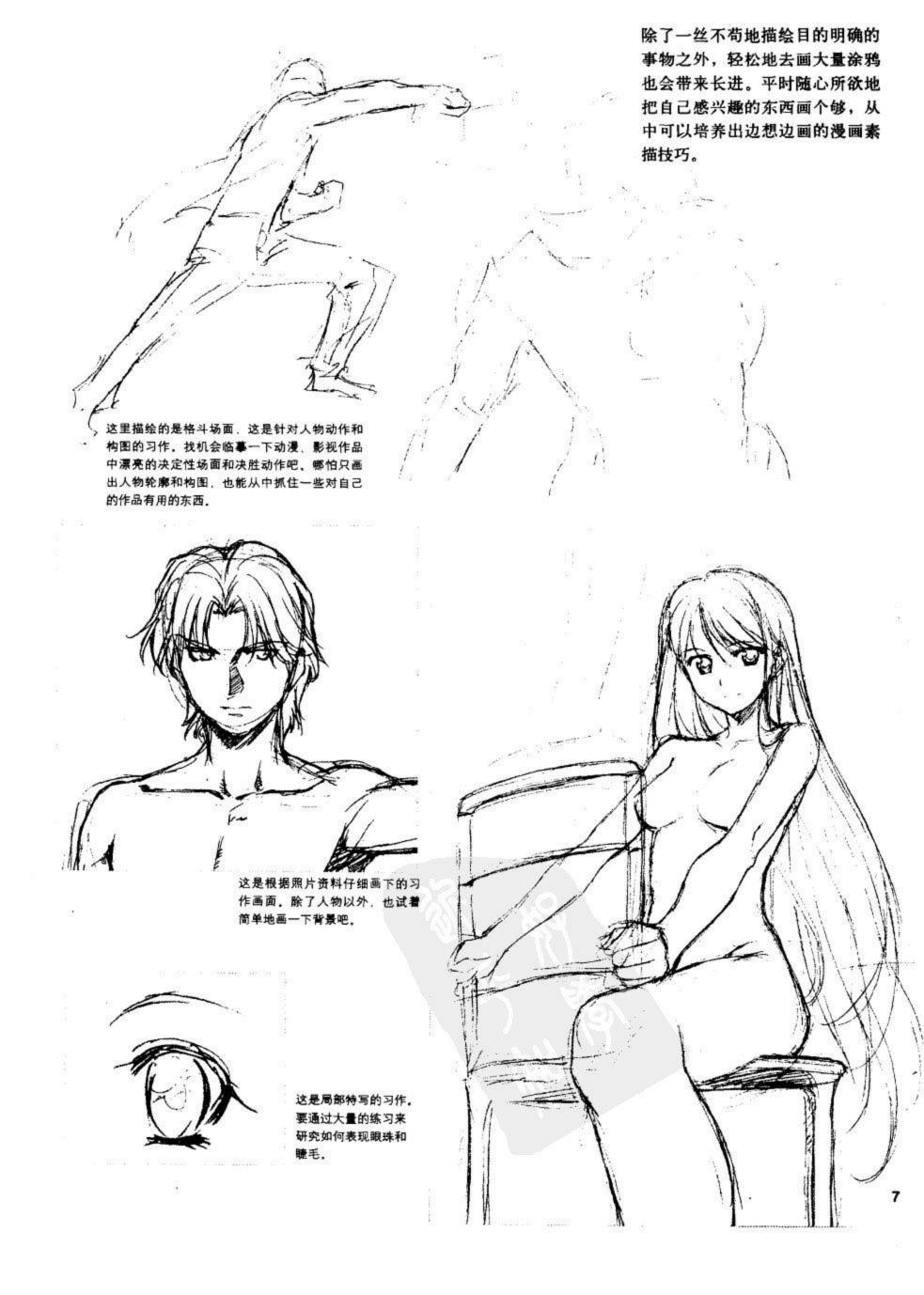
取自漫画家速写本的截图





这是格斗动作的习作。通常还会加上效果线、表现速度感的斜线等常用的漫画处理手法。





漫画素描现场报导 —1. 森田和明篇

让我们去看看运用漫画素描表现人物的作画现场。 (报导人: 林晃)

描绘女性的立姿

"突然就提笔画了起来"



"粗略地画出人物外形。"——通常这一步也可以被称为画出大概轮廓或草图。那么,森田先生所谓的粗略是—



2

人物的头部和上半身逐渐被画了出来。究竟人物长成什么样子,会摆出怎样的姿势,这些问题的答案只有正在作画的森田先生知道。我们在一旁安静地注视着这个人物的诞生过程。

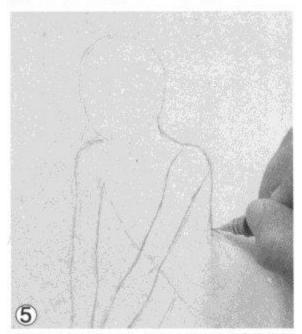


森田先生握笔的 手不断挥动,于 是 一

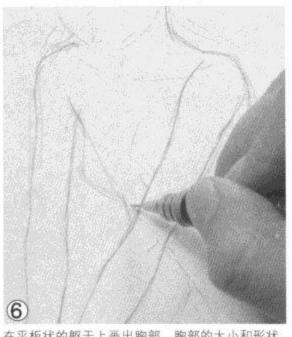


才过了几秒钟,人物全身的概貌便在纸上呈现出来了。 森田先生没有使用橡皮,就用活动铅笔一口气把脑海中 的形象画了出来。

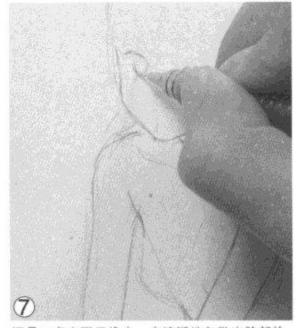
转眼间,充满魅力的身体线条和面孔就画出来了。



把画好的线条描一遍, 让原本淡淡的轮廓线变得 清晰, 这就是漫画创作中的勾线过程。



在平板状的躯干上画出胸部。胸部的大小和形状可以根据需要自由发挥。



还是一点也不用橡皮,在清晰地勾勒出脸部轮 廊后,画上眼睛。



看起来好像和尚头,即使在外行人看来, 这样的头形也显得不太对劲。

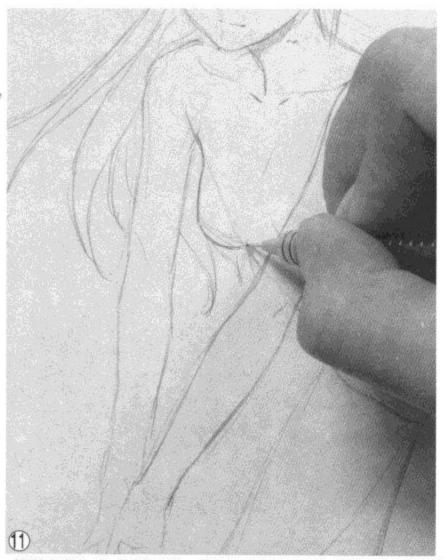


"脑袋看上去扁扁的吧?因为只画了大概轮廓,就像这样,在画头发的时候把头形修正。"我们看出森田先生正在调整后脑勺的体积。

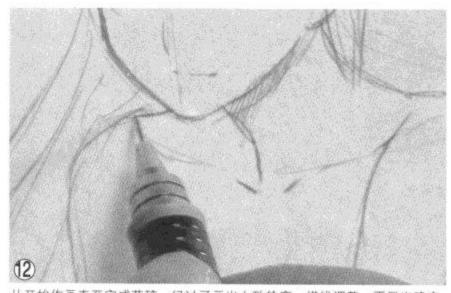


森田先生挥动活动铅笔,画出柔顺的头发。"如果头发画得好,就能给画面带来动感,同时也能让人物出彩。头发是表现人物的重要一环。"这下人物应该算是基本成形了。

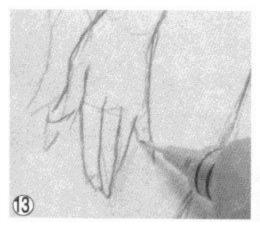
"接下来要进行漫画中的勾线工作"



"还没完成呢。"森田先生说,"如果要作为正式草稿,那么就得把轮廓线再清晰地描绘一遍,这样一来在复制线稿时就能看得比较清楚。"在做当前的工作时总要考虑到后面的事情——无论什么领域的专业人士都会采取这样的态度。



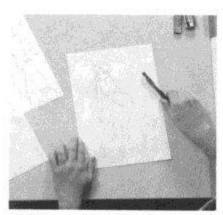
从开始作画直至完成草稿,经过了画出大致轮廓,描线调整,再画出确定的轮廓线这三次勾线的过程,画轮廓线竟然如此费功夫,这令我们大吃一惊。上图是从开始提笔作画五分钟后的状态。



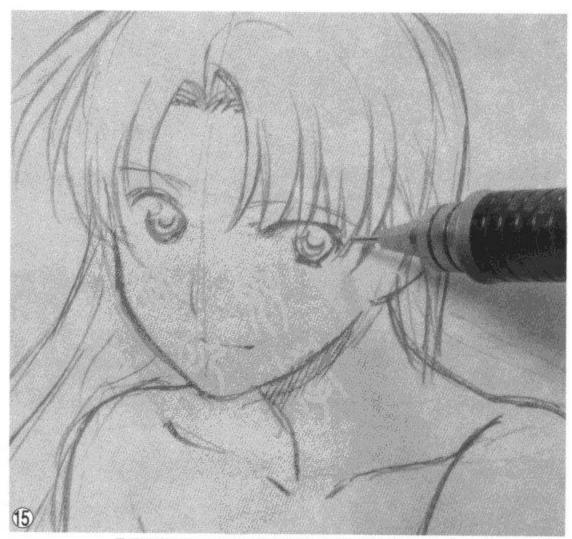
"让手指翘起来可以带来可爱的感觉,这令女孩更具魅力。手指的粗细一定要统一,这一点不容易做到,所以要用心去画。"



画上眼眶和眼珠,大大加强了人物的生命力。"刚才的确是未完成状态啊。"



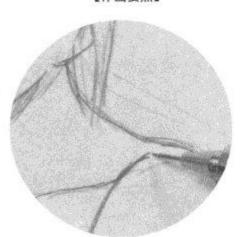
"好了。""完成了?""嗯,算 是告一段落了。"



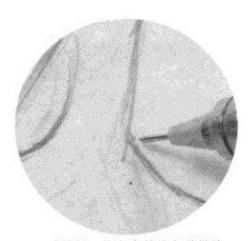
最后描绘头发,加工眼珠里的线条。到这里草稿终于完成了。从提笔作画开始 一共用了十分钟左右。

"漫画草稿完成了,客观地对其进行观察,接着再进行修改工作。"

【作画要点】



肩部。从颈部延伸出来的线 条和连接上臂的肩膀线要分 开,这样能表现出肩膀的圆润 感。



"腰部。将上身的线条稍微拉 长到腰部线条之内,这能让身 体显得立体。"



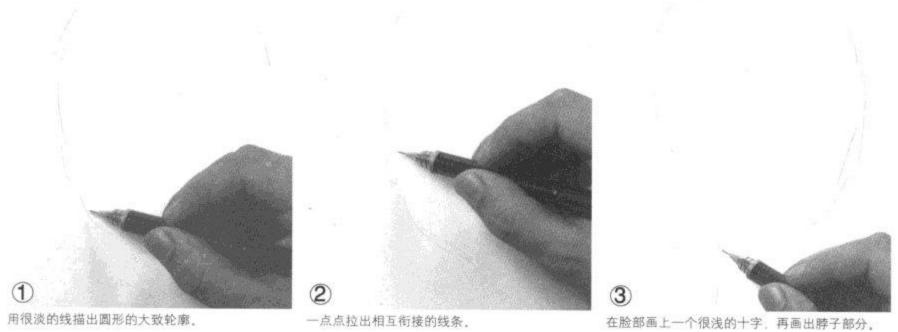
"脚趾虽然小,但如果不用心去画,人物就会从整体上显得干瘪,所以一定要小心。"

"一直到最后都没有用橡皮呢。" "不,接下来我要重画腰和腿。" 一般来说,接着还要进行反复修正和重画。据说, 画好一张草稿实际要花上一小时甚至半天的时间。 "可不要以为十分钟就能画完一张啊。"森田先 生说。



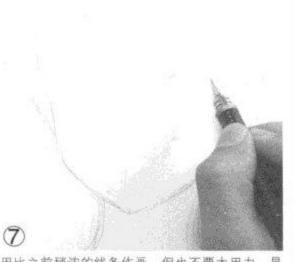
描绘女性脸部特写

描绘脸部轮廓的阶段

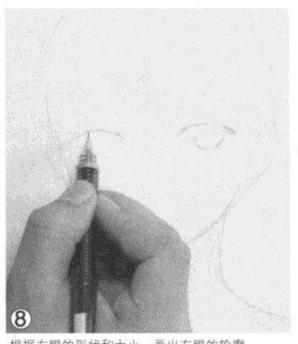


调整从脸颊到下巴的轮廓线。 脸部轮廓差不多出来了。 勾描颈部线条,修正整个脸形。

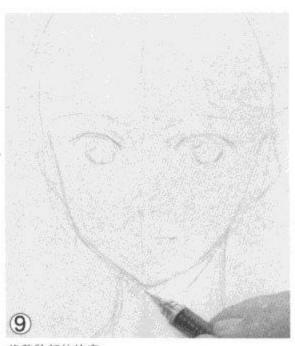
粗略描绘五官和头发



用比之前稍浓的线条作画,但也不要太用力,是 用橡皮能轻轻擦去的那种线条。



根据右眼的形状和大小,画出左眼的轮廓。



修整脸部的轮廓。

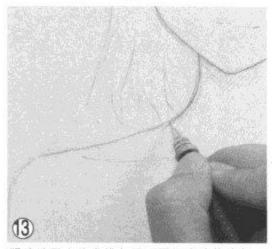




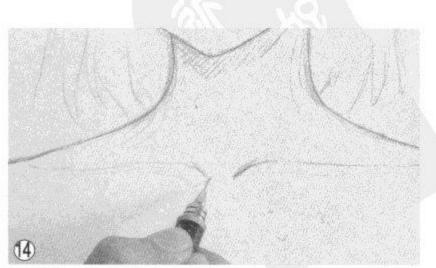


人物的前发是否遮住额头会带来相当不同的印象,因此要从刘海开始画发型,逐步确定人物形象。

修正颈部的线条



明确地画出头发线条后,再把肩膀的线条 勾勒清楚。



加上锁骨, 为人物带来立体感。

修正眼睛、头发和嘴。



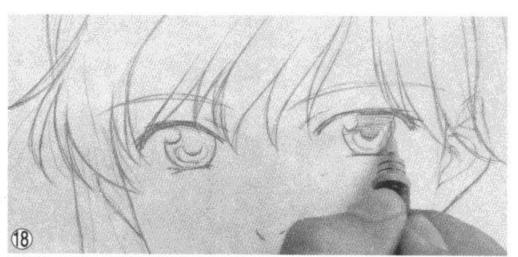
上眼皮的线条要画粗画浓,令眼睛显得有神。这样一来人物能给人留下强烈的印象。



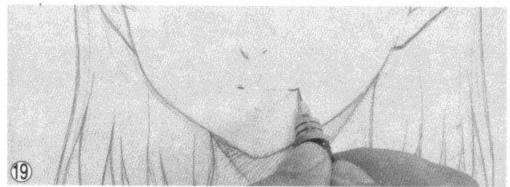
和画人物粗略轮廓时的步骤一样,从刘海部分开始把头发清晰地勾勒出来。



画出下巴下方的阴影,令头部显得立体。

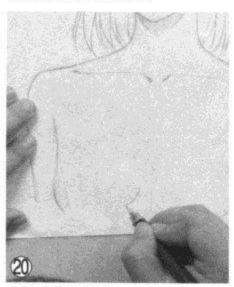


眼珠的轮廓线要和眼眶线一样清晰有力地画出来。突出眼球的浑圆感,能让人物的目光显得明亮动人。



注意不要把嘴的线条画得太粗。嘴的两端要画得清晰有力,这样嘴角的感觉就出来了。

描绘躯干的线条



根据需要画出胸部。



如果草稿线显得凌乱,让人看上去 不舒服,那么可以用橡皮把杂线擦 去,注意不要擦掉确定的轮廓线。



草稿完成。



漫画素描现场报导—2、松本刚彦篇

让我们去看看另一位画家的作画现场,从中了解漫画素描 的共通之处。

描绘男性的立姿

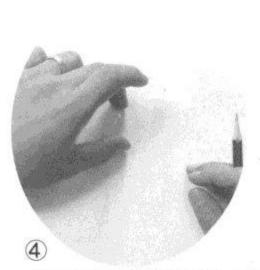
"第一步是思考。"



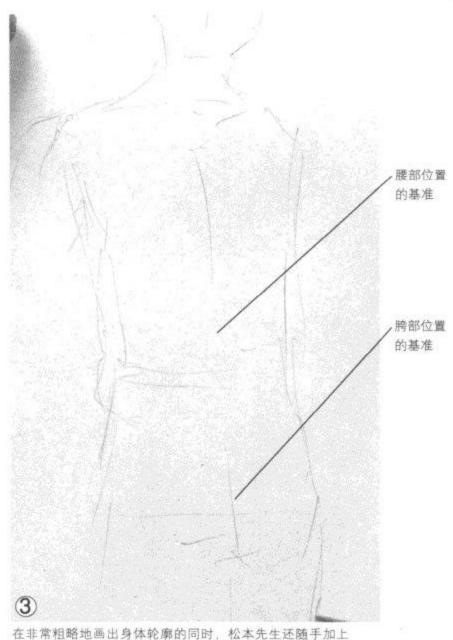
松本先生正在思考本次作画的内容。此刻的他就像是一名在放松状态中积蓄力量的武术家。究竟 什么时候才会开始动笔呢?



经过深思熟虑之后,松本先生缓缓拿起铅笔,开始描绘人物头部和肩部的大致轮廓。他不断拉出短线条,把它们连接在一起。就这样,人物的上半身渐渐显现了出来。



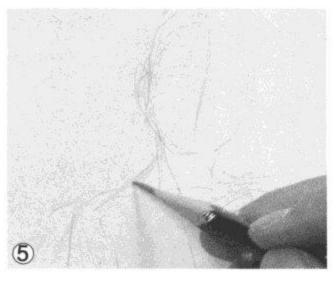
松本先生用手大致确定全身比例。有些 动作在我们这些旁观者看来根本搞不懂 究竟是在做什么。

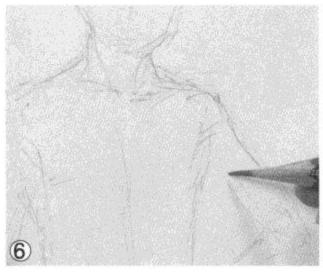


在非常粗略地画出身体轮廓的同时,松本先生还随手加上 了表示腰部位置和胯部位置的基准线。



"探索线"和"建构线"

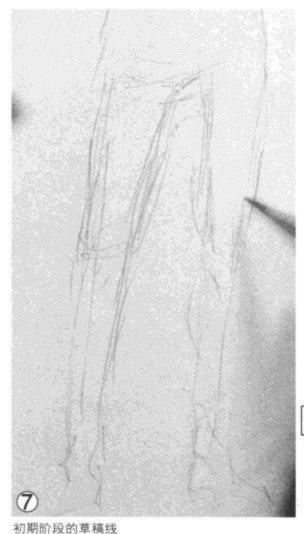


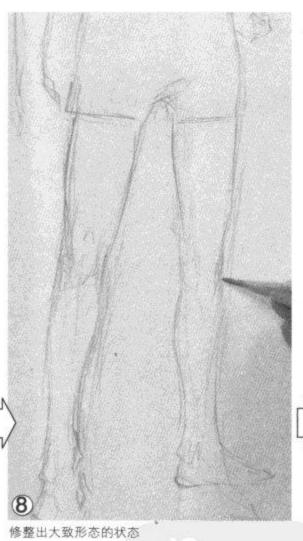


"这被称为 不确定线 , 作画时仿 佛是在用短小的线条探索着建构出对 象。 对松本先生的这些话, 森田先 生表示赞同,他接着说: "其中分为 '探索线'和'建构线',但两者的 区分并不严密, 感觉画着画着就创造 出了人物形象。

仿佛在编织一个形象,人物全身的形 态在松本先生的笔下渐渐明晰起来。 其中的实际过程如下图所示。

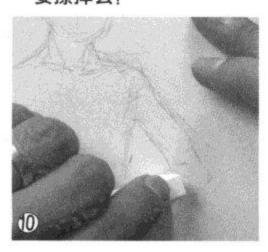
腿部被逐渐描绘成形的实际过程







"要擦掉么?"



"手的位置画错了。"在顺着手臂 准备开始画手时,松本先生突然拿 起橡皮擦掉了一些手臂线条,这种 瞬间判断是基于经验做出的。 "您 用左手拿橡皮擦? "

"嗯。因为这样不用放下铅笔就能 擦, 我已经习惯了。"

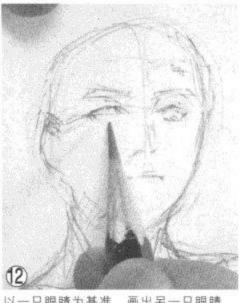


对习惯用右手的人来说, 右手拿铅笔作画, 左手拿 橡皮擦可以加快工作速度。 同时, 因为不必为了拿起 放下这样的动作而中断工 作, 还能保持作画的紧张

"在接下来的工作中,'探索线'让位于'建构线'"



有人喜欢从鼻子或者嘴开始画五官 但我喜欢从眼睛开始画。

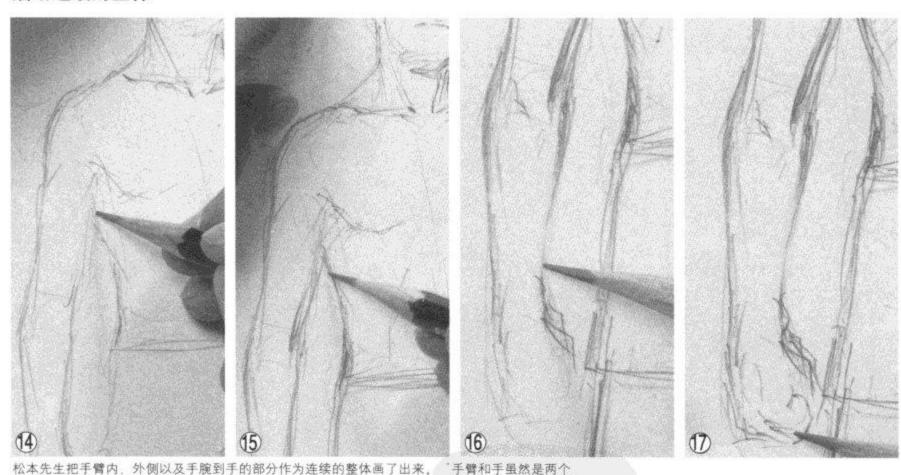


以一只眼睛为基准,画出另一只眼睛。 "在画的同时注意保持左右的平衡非常 重要。

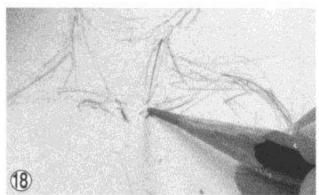


您不画下巴的轮廓线么? "因为这是仰视型的构图, 所以用斜线在 下巴底部打出阴影反而能更好地表现这种 角度。

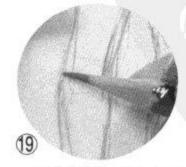
描绘连续的整体



松本先生把手臂内,外侧以及手腕到手的部分作为连续的整体画了出来。 部分,但最好表现出它们与躯干相连的感觉,这样能使其显得安稳自然。



一画锁骨的时候,要表现出颈部与肩部的连接感。不 能简单地认为这只是一个位于颈部下方的部位、锁骨 是人体上半身的关键部位。



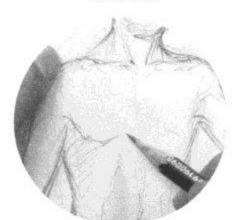
对肘骨的强调, 要在重新审 视画稿之后再动笔。

"这应该是最后一步了。"

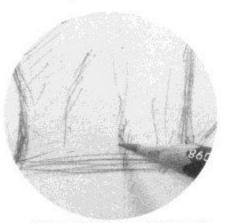


完成的草稿

【作画要点】



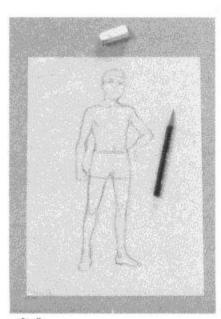
用笔触来表现阴影。



用浓重的线条来表现肚脐的部位。



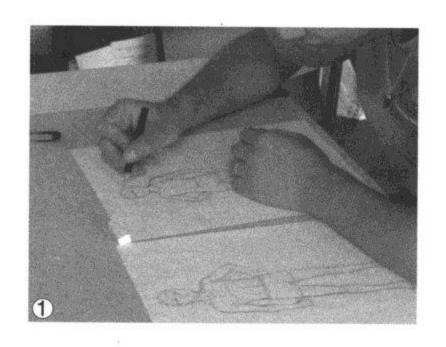
"由于画的是男性,因而可以 强调拳头上骨骼的突起感。"



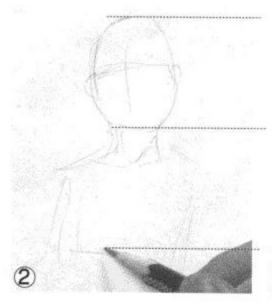
完成



尝试描绘反向图

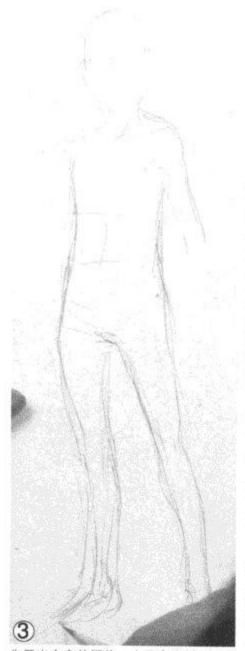


"漫画素描"是一项"无中生有"的绘画技巧。这次让 我们来看看根据样本以"有中生有"方式作画的现场。 我们请松本先生来画刚才那张男性立姿图的镜像图。

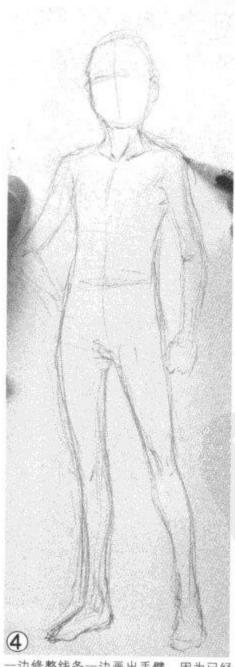


在描绘大致轮廓的时、淡 淡地画出胸部,腰部、胯 部位置的基准线。

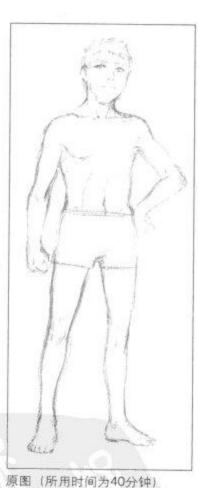
在描绘大致轮廓时,八成的注意力要用于观察整体情况。



先画出全身的概貌。由于有资料可以参 一边修整线条一边画出手臂。因为已经 注意力用于对人物整体情况的关注, 二 分上。 成的注意力投注于针对某个部分的作画。



照,要画的姿势已经确定,所以作画过 有了大致轮廓,所以在这一过程中,有 程顺畅了许多。在这个阶段中,八成的 八成的注意力集中于正在描绘的具体部





完成的镜像图。与原图相比、 人物的头部稍稍向下, 这样更 具有安定感。(所用时间为10

漫画素描是能够迅速画出生气勃勃的人 物的技法。由于其基本方式是"把握大 致轮廓后再作画",所以如果有现成资 料可以参照的话,就能更加快捷地完成 画稿。

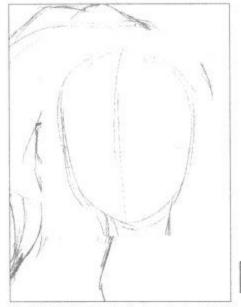
通用于脸部特写和全身画的圆和叉

松本先生和森田先生作画时的共同点在于从 大致轮廓线开始描绘。脸部的基线被称为 "圆和叉",这是漫画素描基础。

圆和叉是漫画素描的基础

粗略的圆形加十字(即圆和叉)构成了脸部概貌。

【描绘脸部特写】



在大概的位置上勾勒出一定大小的脸部轮廓。

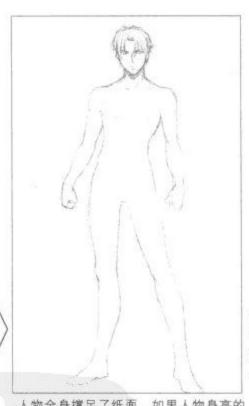


在纸上画出差不多占满整个画面的脸部特写。

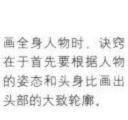
【描绘全身】



根据纸张的大小,确定全身图中头部的位置和大小(上图为6~7头身的人物)。



人物全身撑足了纸面,如果人物身高的 头身比较低,那么可以把头部再画得大 一点。





"拍摄动画是相当辛苦的。 这本来是幕后的工作,但 动画片以及监视屏上那些 活动的影像又直接决定了 我们的成败。作画充满着 烦恼。让我们大家一起在 烦恼中不断提高吧!" (松本)



"嗯,我和松本君的看法一样。别因为看上去画得很快就轻易认为我们的工作可以迅速完成。其实我们在平时要画大量各种各样的事物,反复地试验改进,烦恼不断。" (森田)

松本刚彦森田和明

这两位起先从事动画、游戏的角色设计工作,接着在经过原画工作的磨练后成为绘画总监,是受到瞩目的画家。他们初中和高中都是同校同级,在一起切磋讨论的历史已经超过了20年。两位都曾画过漫画原稿,是以才华和努力引起业界关注的人士。(报导人:林晃)

漫画素描是创想的基本能力



第2章

漫画素描中 画脸的基础知识



漫画素描并不是什么特别的东西,只是相当普通的绘画技巧而已。

那么就让我们先来学习如何画脸。画脸的方法基础中的基础是"圆和叉"。这是只要略懂动漫的人都知道的。

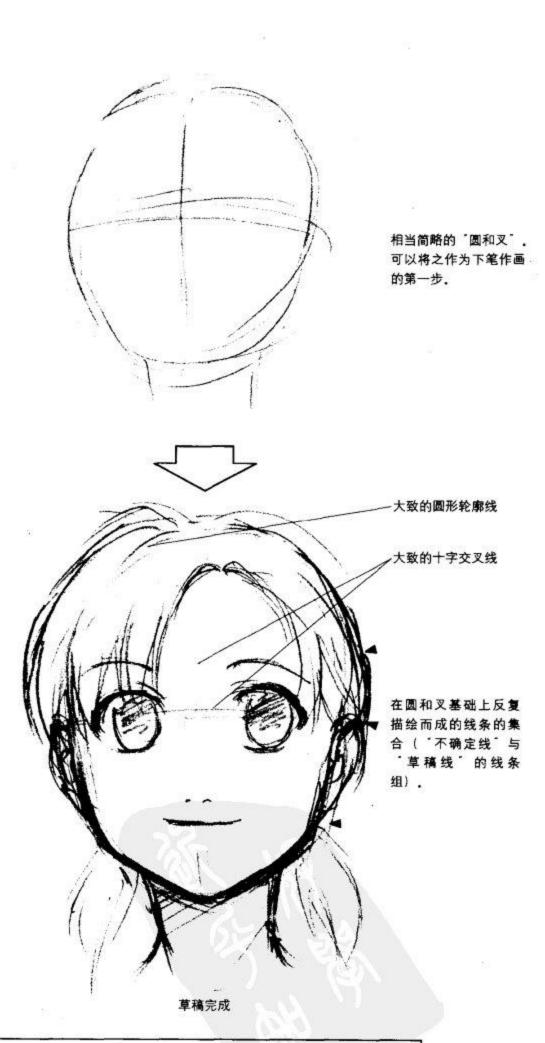
"圆和叉"是漫画素描世界的起点。

脸部轮廓(圆和叉)的基础

人物从"不确定线" 中诞生

从圆和叉的基本轮廓线开始,以线条经过数度勾勒,人物才得以成形。一边画一边思考、边想边画得到的结果是大量"不确定线"的堆叠,而作为目标的人物轮廓以及各个部位就从这里诞生出来。





请用心描绘大致轮廓线来创造角色。



【圓和叉】 适用于所有形式。

有形式。 对于写实风格的人物。 如果在实际情况下这种 角度是看不见右耳的。 那么就不要把它画出来。

【写实的形式,变形很少】 写实绘画、写实风格漫画等。



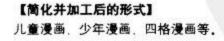
【略微经过简化处理的形式】 少年漫画,青年漫画、女性漫画等。



对于漫画风格的人物, 可以把实际看不到的右 耳也画出来。



【更加简化的形式】 四格漫画和插画等。





用简约或符号化的方式描绘 角色,可以产生出无穷的变 化。这种方法可以将人物情 感清晰地表现出来,是一项 最为基础且有效的技法。

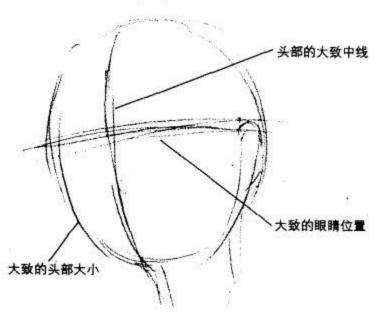
圆和叉是头部的概略图

~从"概图"开始作画~

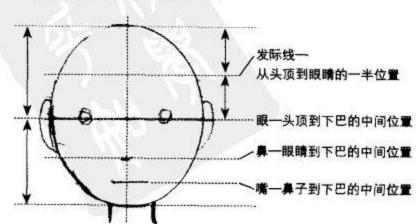
头部(圓和叉)是人物大小和朝向 的基准。



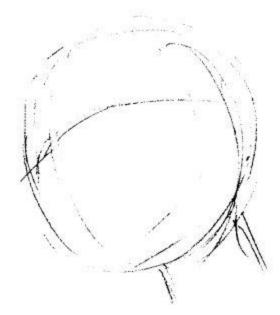
【圖和叉是脸的大致基准】



【参考:脸部各部分的位置基准】

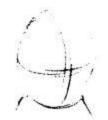


圆和叉决定了脸的朝向



画出大致轮廓是为了决定对象的大小和朝向。圆和叉不用画得非常仔细精确,关键在于要在粗略中体现出"朝向和大小"这两个要素。

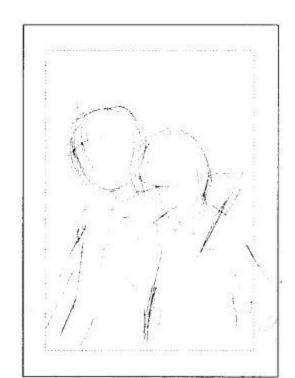








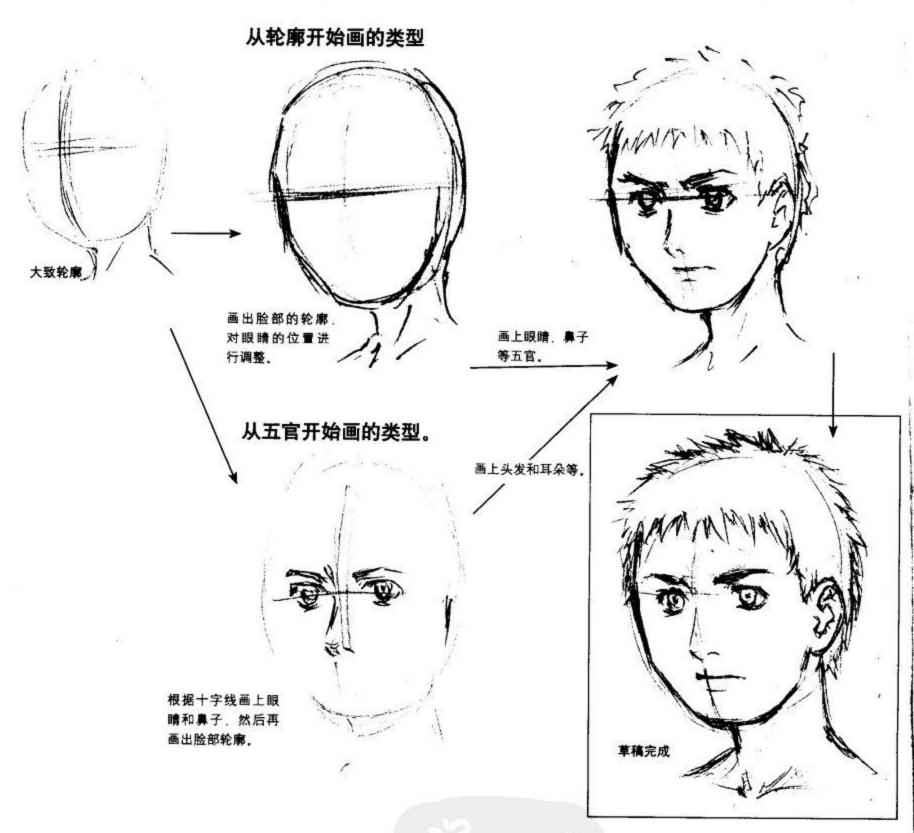
即使是很小的画,也可以用圆和叉来表现大小和朝向。

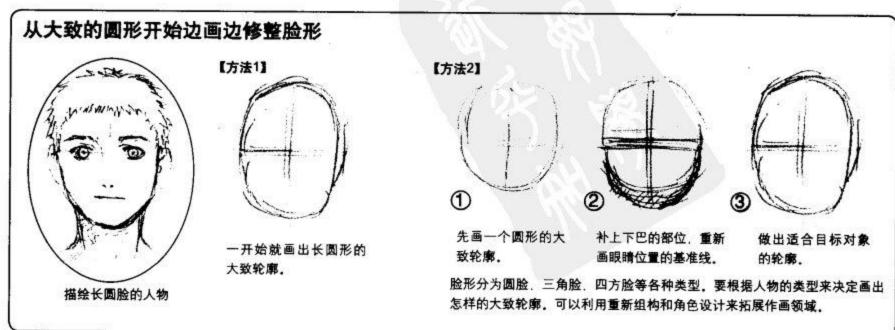


包括人物身体的画要比只呈现脸部的画来得多。另外,也不可能总是只画单人图。根据 大致轮廓来进行构图,是画出画面简明概况 的基础技巧。



抓住大致轮廓的构图是决定作品好坏的关键点。





描绘同一张脸

~从各种角度画同一个人物~



在画同一张脸时,要根据人物的各种情况来决定以下内容:

- ·圆形所代表的轮廓线
- ·眼睛、耳朵等五官的形状
- · 十字线所代表的五官位置和比例平衡。



【仰视型】 头部大概轮廓和头发的轮廓基本一致。

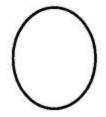




描绘各种类型的脸

脸部轮廓的三 种代表性类型。

可以把脸的大致轮廓分为鹅蛋形、四方形和圆形,根据这三种轮廓能画出各种类型的人物。



1. 鹅蛋形的轮廓—万能型



这是最为标准的脸部轮廓。 从变形强烈的漫画角色到 写实风格的作品,根据这 种轮廓能画出多种类型的 人物。



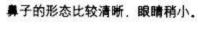
【漫画型/经过强烈 变形处理的人物】 眼睛很大,而鼻子则 画得很简略。另外, 脖子也很细。







【动画、青年漫画型/经过轻 微变形处理的人物】





【写实类漫画、逼真风格型/变形相 当小的人物】

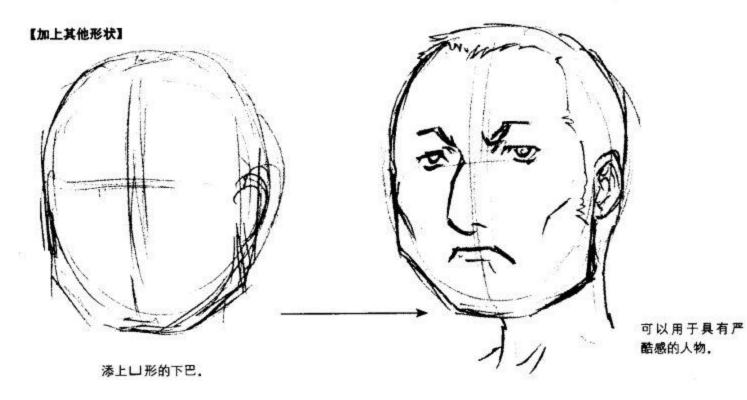
眼睛的大小接近脸部的实际比例,还 画出了鼻孔。

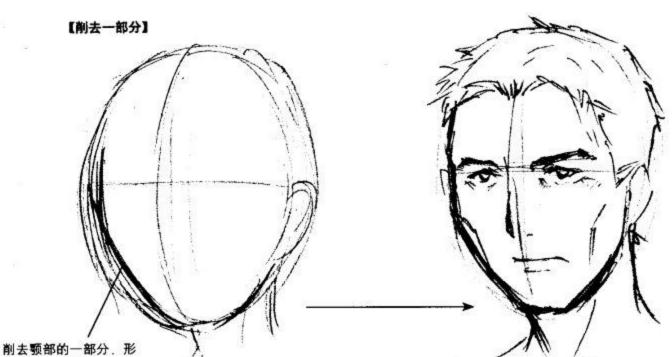
鹅蛋形轮廓的变形

成窄小的下巴

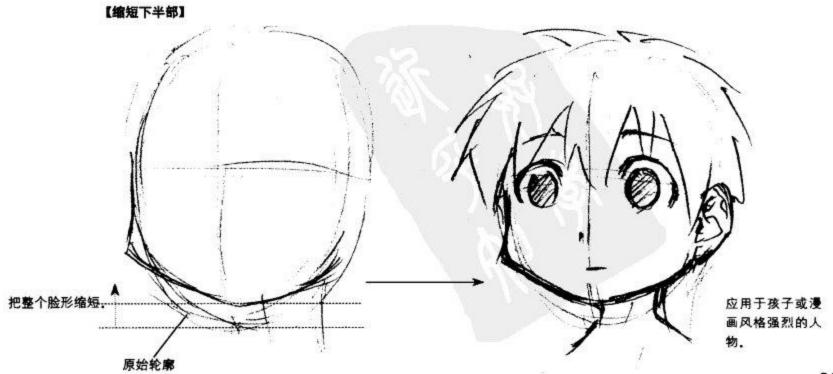


鹅蛋形脸部轮廓

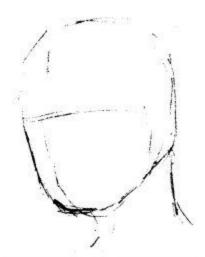




应用于性格敏感的 人物和消瘦的人物。



2. 四角形的轮廓—针对写实风格和体格粗壮的角色)

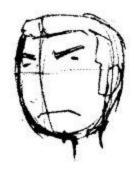


四角形脸适合于写实风格的男性 (从青年到老人) 和体格粗壮的人物。如果把脖子画得比较细,那么也可以将其用于年长的女性或感觉比较硬的模特型女郎身上。

【漫画型】

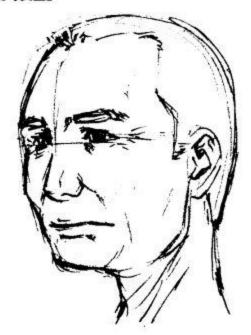
对脸部的特征进 行强调和夸张。





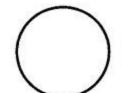
极为简化的例子.

【写实型】

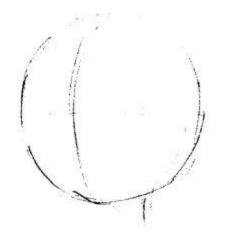






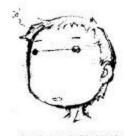


3. 圆形的轮廓—针对漫画人物



这种类型在创作大致轮廓阶段就进行 了变形处理。作为变形强烈的漫画型 人物的轮廓,适用于圆乎乎的人物以 及孩子、婴儿等。





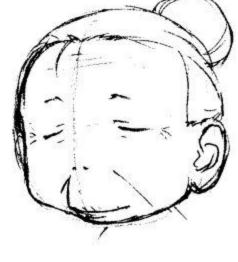
彻底打乱脸部的比例,可以创造出独特的漫画角色。

【插图型】

眼睛画成点状、鼻子略 去、脖子也细到了极点。

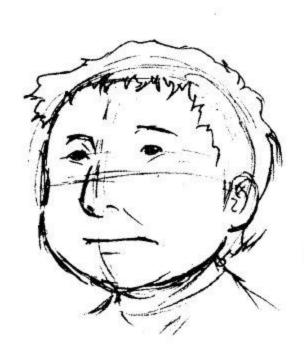






【漫画型】

眼睛很大,简化鼻子,脖子很细。 这样的人物非常可爱,很容易引起 好感,因此适用于少年漫画,儿童 漫画和四格漫画。



【偏写实风格的漫画型】

眼睛小,鼻子画得很清楚, 脸的比例比较写实。圆形 轮廓适合于肥嘟嘟的人物。

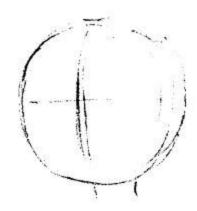


【写实风格浓厚的要 幼儿】

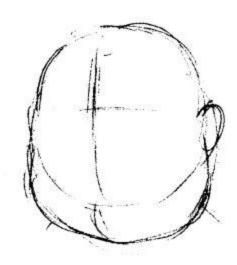
婴幼儿本来就是圆脸, 只要再写实地画上眼 睛和鼻子就很像了。

利用圆形轮廓一胖人和婴儿

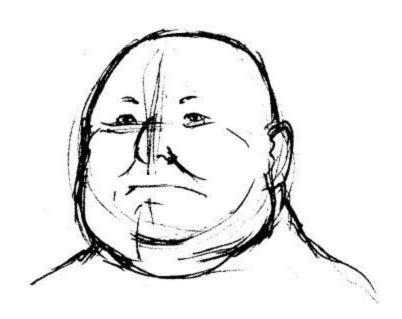
肥胖的角色



基本呈圆形的大致轮廓



添上椭圆形的双下巴。



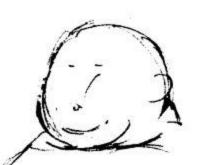
体态肥胖的人物完成了.



如果对象是女性,那么根据大 致的圆形轮廓就可以画出具有 肥胖感的人物了,窍门在于不 要把脖子画清楚,



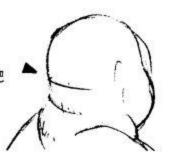
圆脸再加上大眼睛和细 脖子,就可以画出小孩 子来。



即使眼睛和嘴巴画得非常细小,也能表现出人物的风貌。

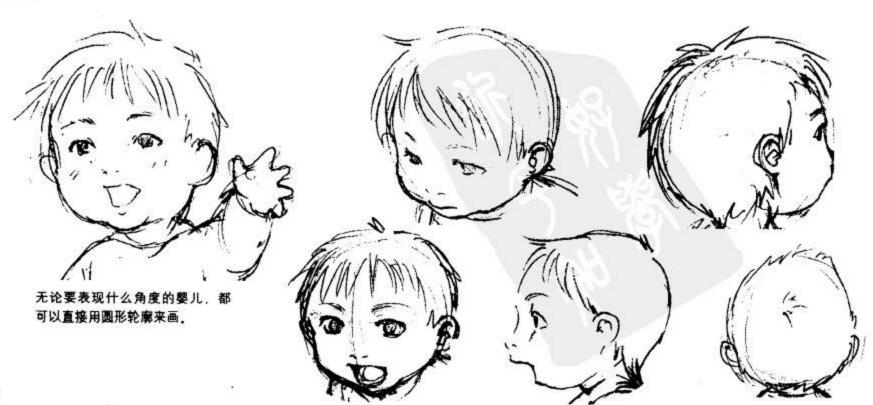


紧接着在下巴下方画上身躯, 不要强调颈部。

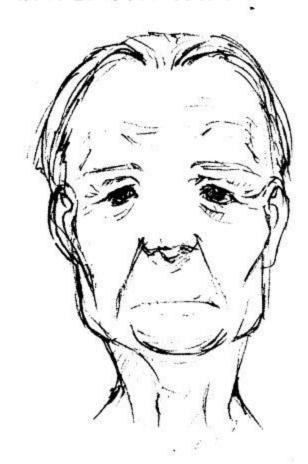


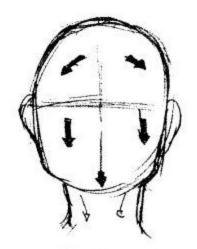
后脑勺有褶纹是肥 胖型人物的特征。

婴儿

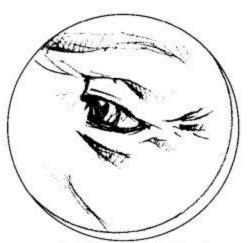


描绘老人面孔的要点

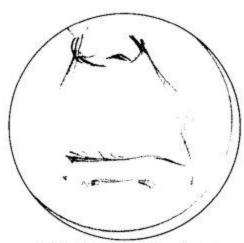




老人面部的皮肤顺着箭头表 示的方向松垂。



眼角的皱纹。由于皮肤松弛, 所以眼睛变小。



鼻子下方和嘴的部分。由于上 唇的肉下垂,人中区域被拉长。

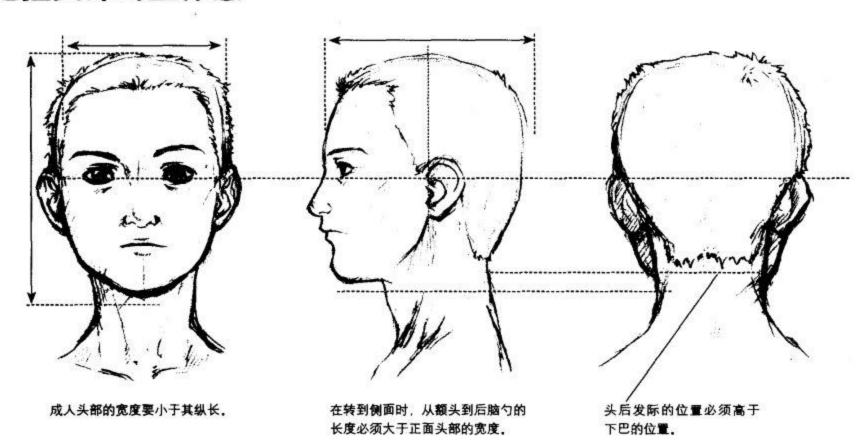
嘴角的皱纹和松弛的皮肉可以表现出老人的感觉



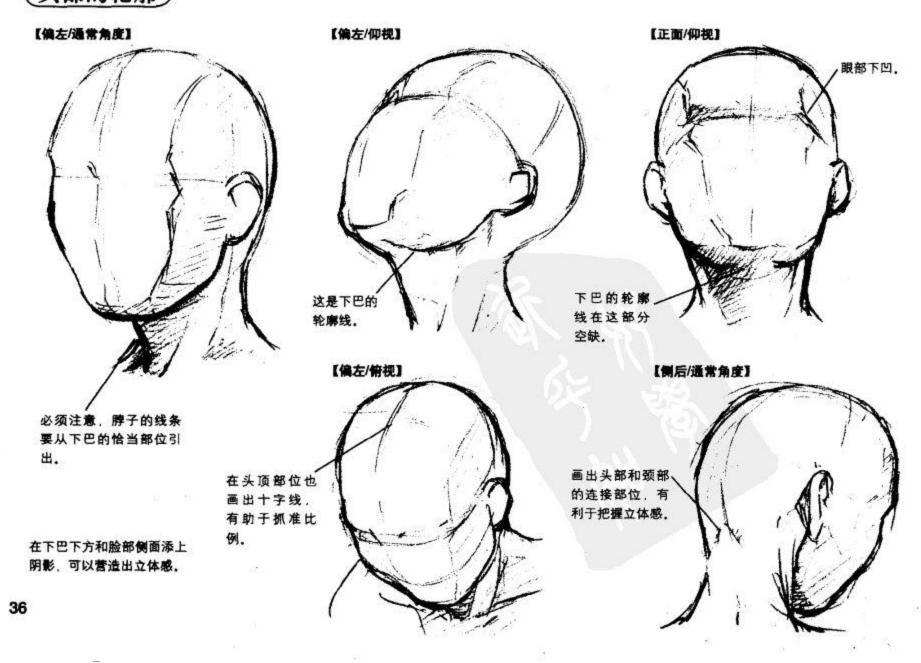
头部的基础

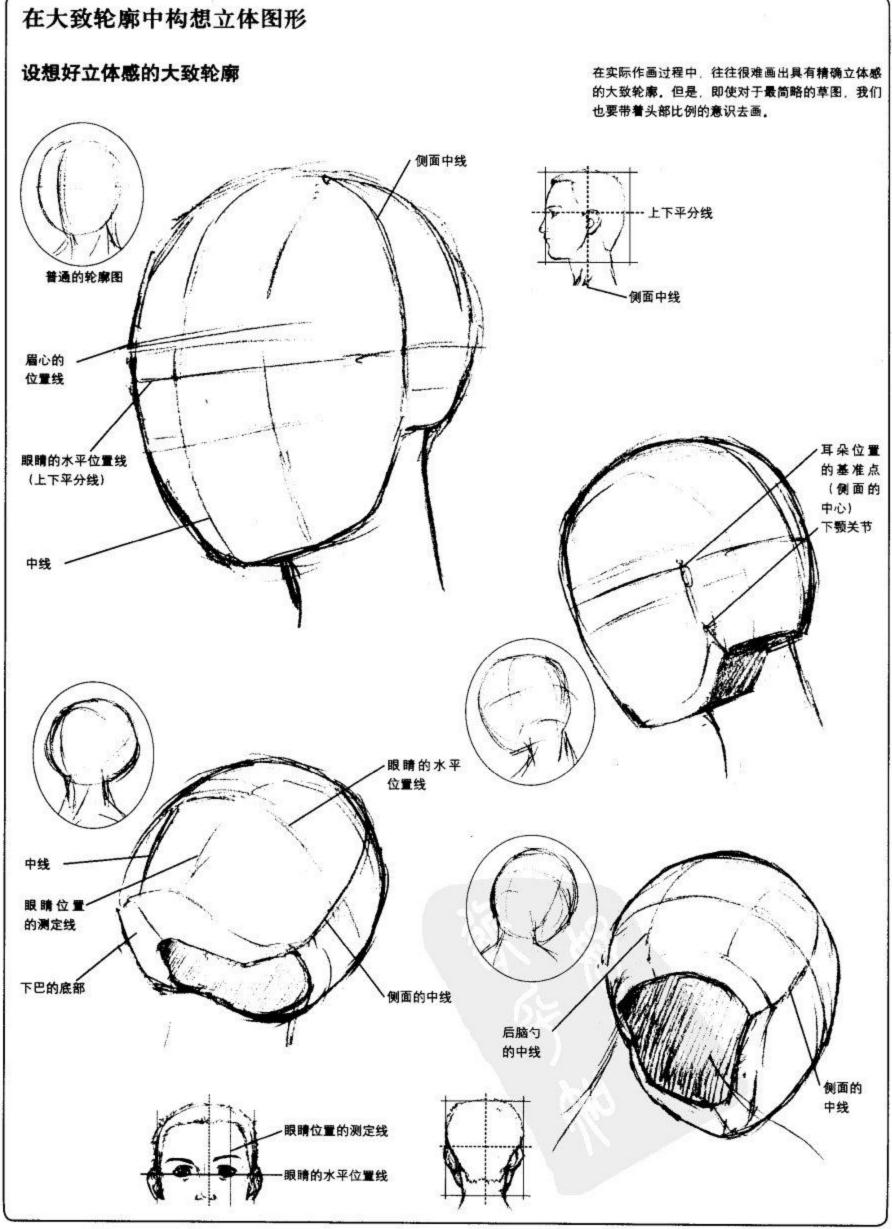
画人是漫画素描的基础。让我们来学习掌握形状和比例的基本规则。

把握头部的立体感



(头部的轮廓)





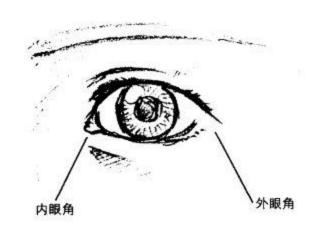
× - 1 =

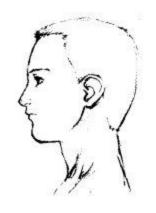
五官的基础

脸部是一个平缓的球面。眼睛、鼻子 和嘴巴处于这个球面之上。

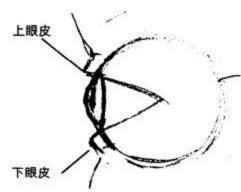
用眼皮的曲线来体现眼球的立体感



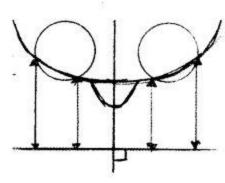




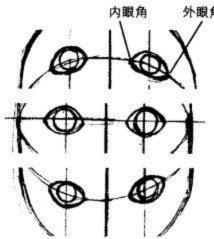




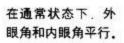
眼睛是一个球体。眼皮是覆盖 在球体表面的皮肤。把眼皮画 成曲线能表现出眼球的立体感。



眼球嵌在脸部球面中。由于位于曲面 上,所以眼睛的轮廓线要根据正面, 仰视、俯视这些不同的角度有所变化。



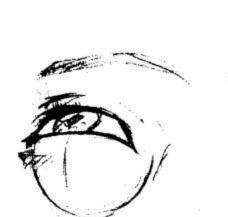
在仰视状态下,外 眼角下垂,眼睛呈 倒挂形。



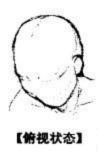
在俯视状态下,外眼角上扬,眼睛呈 吊梢形。

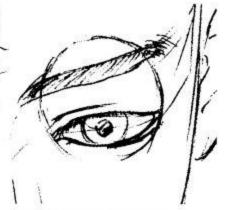


【仰视状态】



上下眼皮的线条呈相似的弓形。





上眼皮线呈弧度平缓的S形。

眉毛不和眼睛贴在一起



让眉毛贴在眼睛上 的表现手法

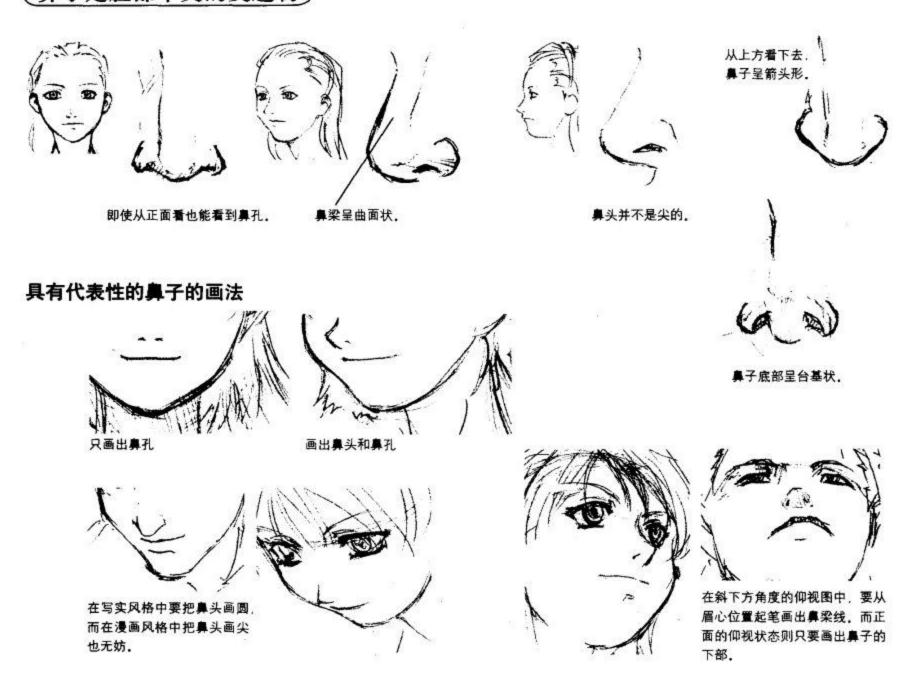


皮肤虽然皱紧,但 眉毛并没有和眼睛 贴在一起。

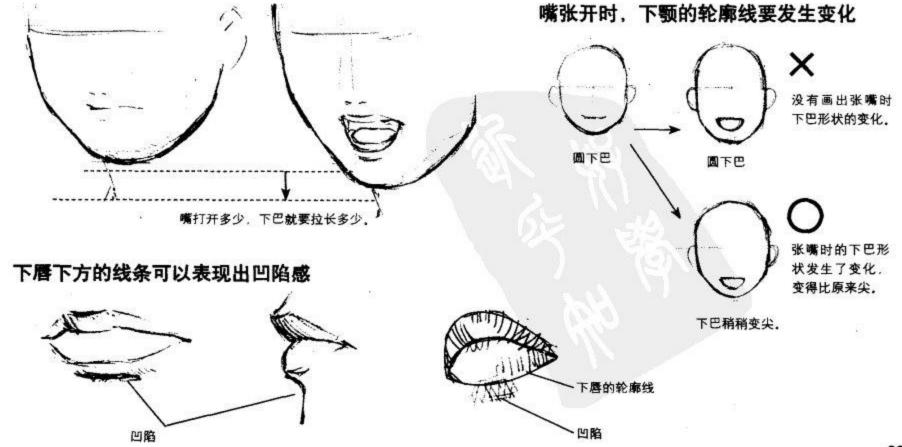


由于眼睛的位置比眉毛深,所以在俯视状态下,要把眉毛画成和眼睛贴在一起的样子。

鼻子是脸部中央的突起物



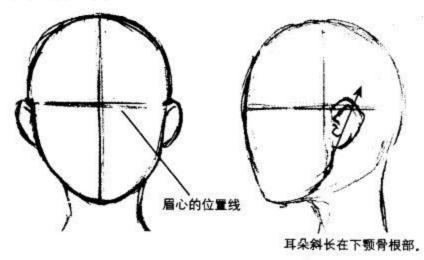
下巴带动嘴的运动



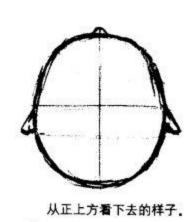
把耳朵的大致轮廓画成一个斜置的椭圆

耳朵虽是五官之一,但和其它部分不同, 并不在面部上。可以这么来形容:"耳朵 是长在头侧的突起物"。

耳朵所在的位置







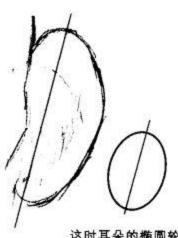
耳朵的形状



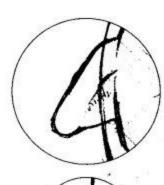
正面角度时,耳朵要画成一个斜的椭圆。

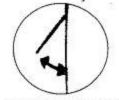


耳朵展现出正面的时候, 脸部成正侧面。

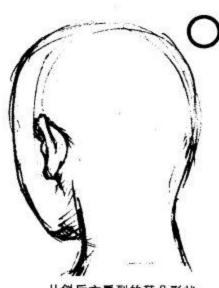


这时耳朵的椭圆轮廓比 正面时要宽,同时倾斜 角度更大。



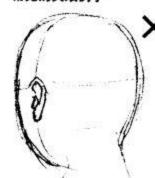


耳朵与头部之间的角度

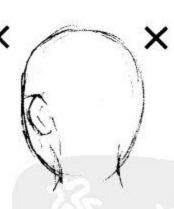


从斜后方看到的耳朵形状。 耳朵的背面露出来了。

常见的失败例子

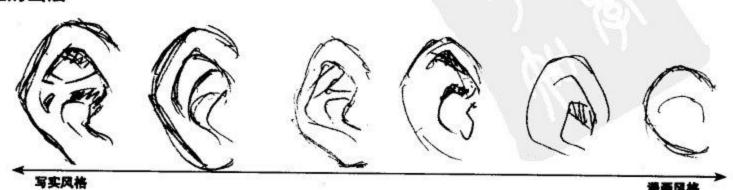


耳朵的形状画成了正面 的情况。



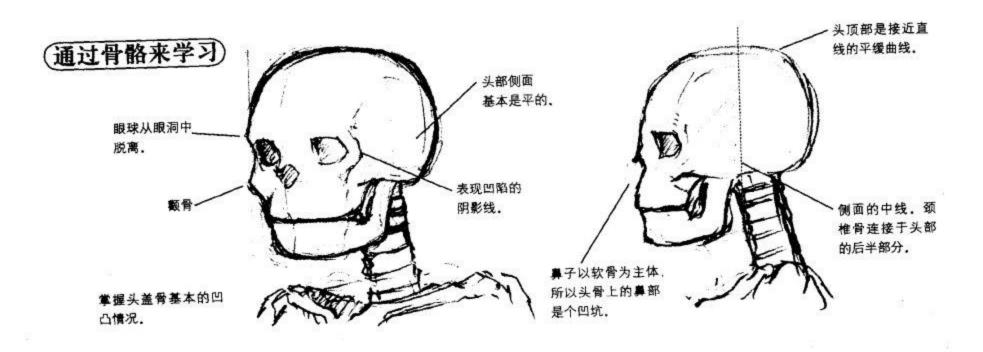
耳朵的形状画成了正后 方的情况。

代表性的画法



脸部的肌肉和表情

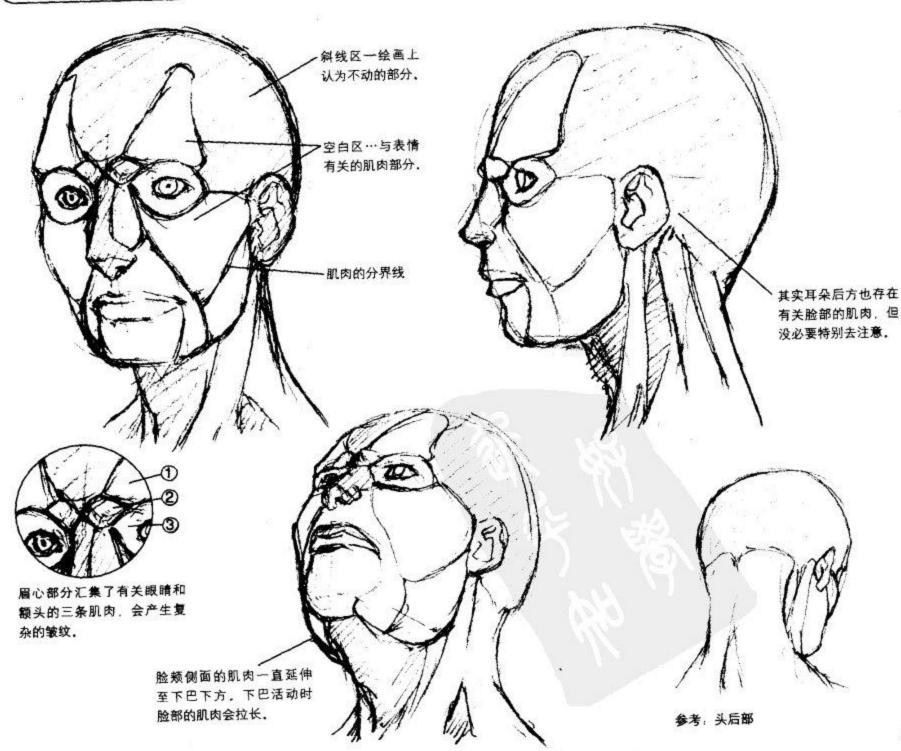
让我们通过头骨来学习人类面部固有的凹凸起伏, 以及脸部肌肉形成人物表情的情况。



主要的脸部肌肉

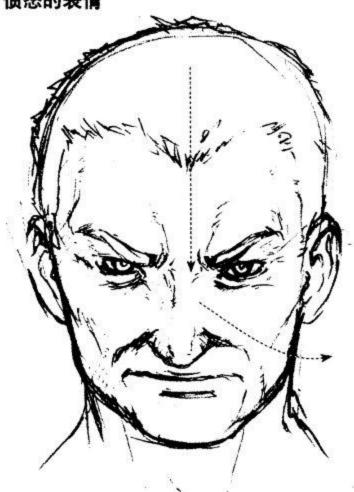
眼部周围、额部(眼睛上方)、嘴部周围和下巴肌肉的牵动形成了面部表情。

41



通过脸部肌肉的运动来表现人物表情

愤怒的表情



肌肉的力量朝脸部中心(眉心)汇集,在脸的下半部,力量从鼻子开始向外侧扩张。

来表现凸起和皱纹能给表情带来变化。

朝着眉心聚集,
朝着眉心聚集,

朝外拉伸,形成吊梢眼,

当眼睛用力时,脸颊也上抬。

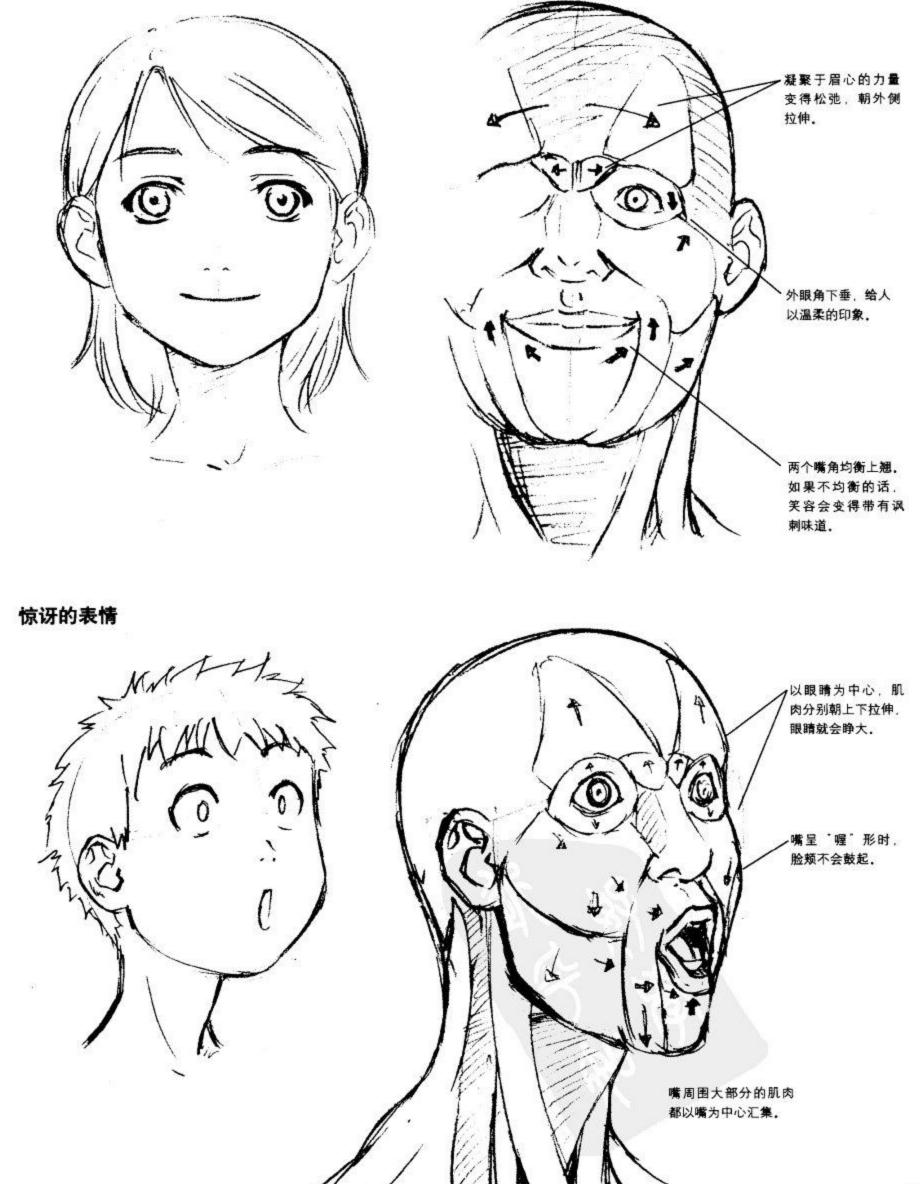
嘴的周围向外侧拉伸。

上眼皮是
松垂的。

肌肉的屈伸运动制造出表情,同时形成脸部的凸起 和皱纹。用斜线和轮廓线



微笑(不张嘴)的表情

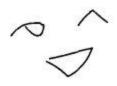


眨眼的表情





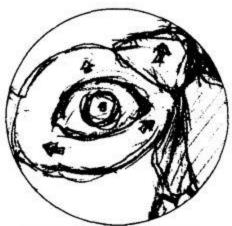
眼睛即使闭起来也不会 成为 'ヘ' 形,



在简洁化和符号化的漫画中,可以用 ~~ 来表现眼睛。



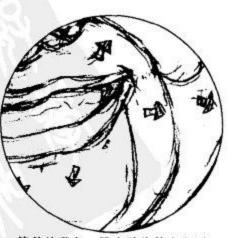
颈部肌肉的收缩引起颈部的倾斜.



眨眼时,一只眼睛会努力睁开。 眼皮下方的肌肉朝左右拉伸,上 眼皮部分向上拉伸。



闭眼的动作不能仅靠眼皮,还伴 随着脸颊和鼻子肌肉的突起。



笑着的嘴角。肌肉动作的方向以 嘴角为中心呈放射状。上唇周围 的肌肉动作会使鼻孔也跟着张开。

第3章

漫画素描中 画身体的基础知识

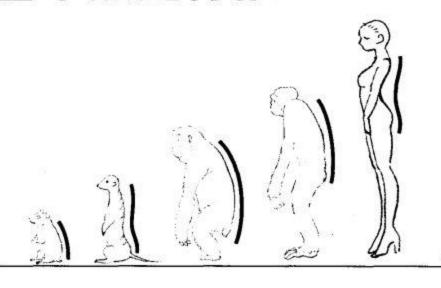


动漫作品中的登场人物会表现出各种各样的角度和动作。经常要根据故事和导演的安排,用写实风格的人物画出真人电影般的场面。

因此,必须学会有关人体骨骼和肌肉的构造以及立体感和动作表现的基本知识。不过,详细的解剖学和运动力学的知识在作画中并不是太用得着。

本章汇集了人体骨骼、肌肉、动作的作画要点,这些都是在专业作画现场中总结出来的经验。让我们来学习作为绘画基础的具体知识和作画技巧吧。

作画的基本点是脊椎

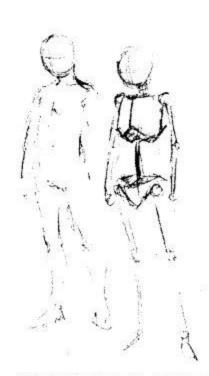


脊椎是从头部到腰再到骨盆, 贯穿整 个身躯的"柱子"。这条通过身体中 线的脊椎支撑着人物,人物全身的动 作都是以脊椎为中心展开的。有意识 地以脊椎为中心来作画, 可以描绘出 具有存在感的人物。

_ 爬行的蜥蜴也有脊椎.

脊椎是身体的中线

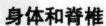


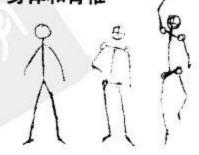


脊椎穿过身体的中部, 不过从正面 看来脊椎的存在不太明显。在描绘 背面时,则可以将身体的中线作为 脊椎来把握.



在大致轮廓图中. 脊椎被画成背部的

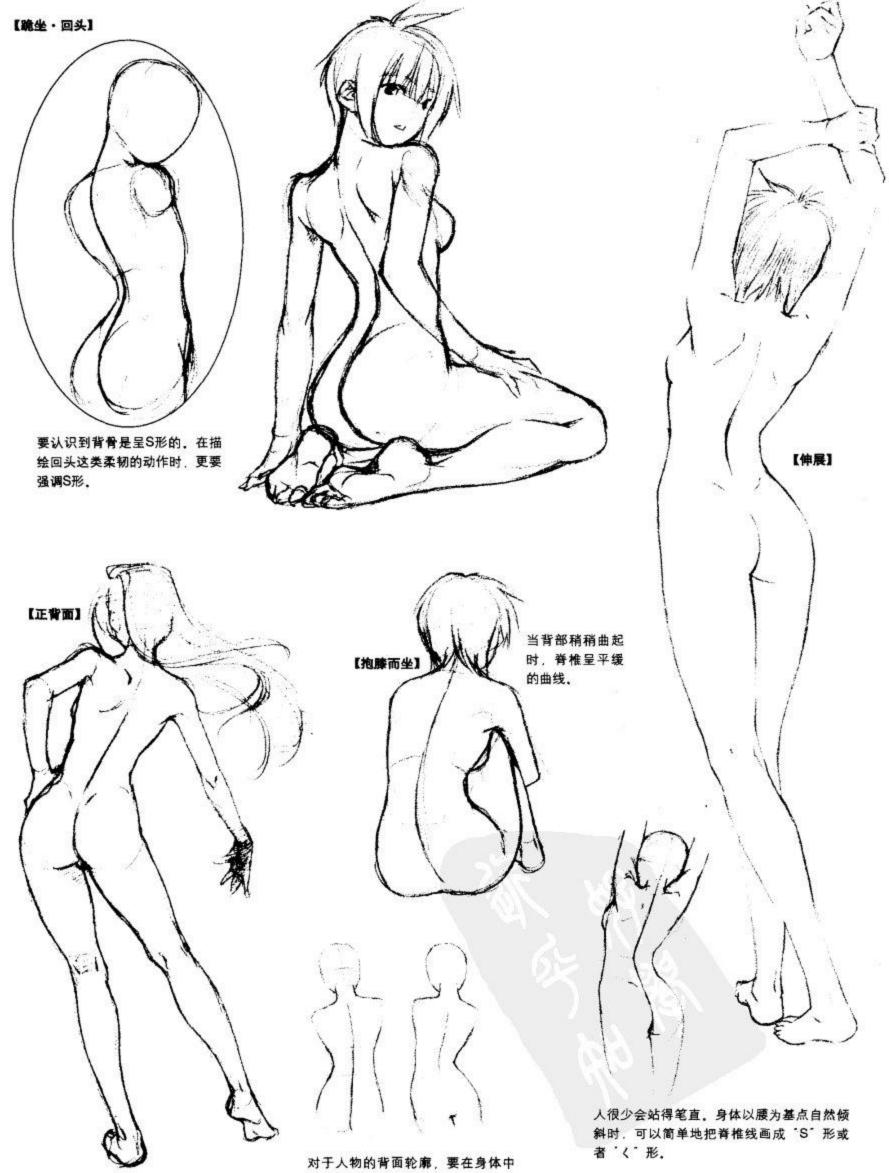




这是人物姿态的模式图, 代表身体 的直线正是图形化的脊椎。在简化 处理的情况下,脊椎直截了当地显 现了出来.

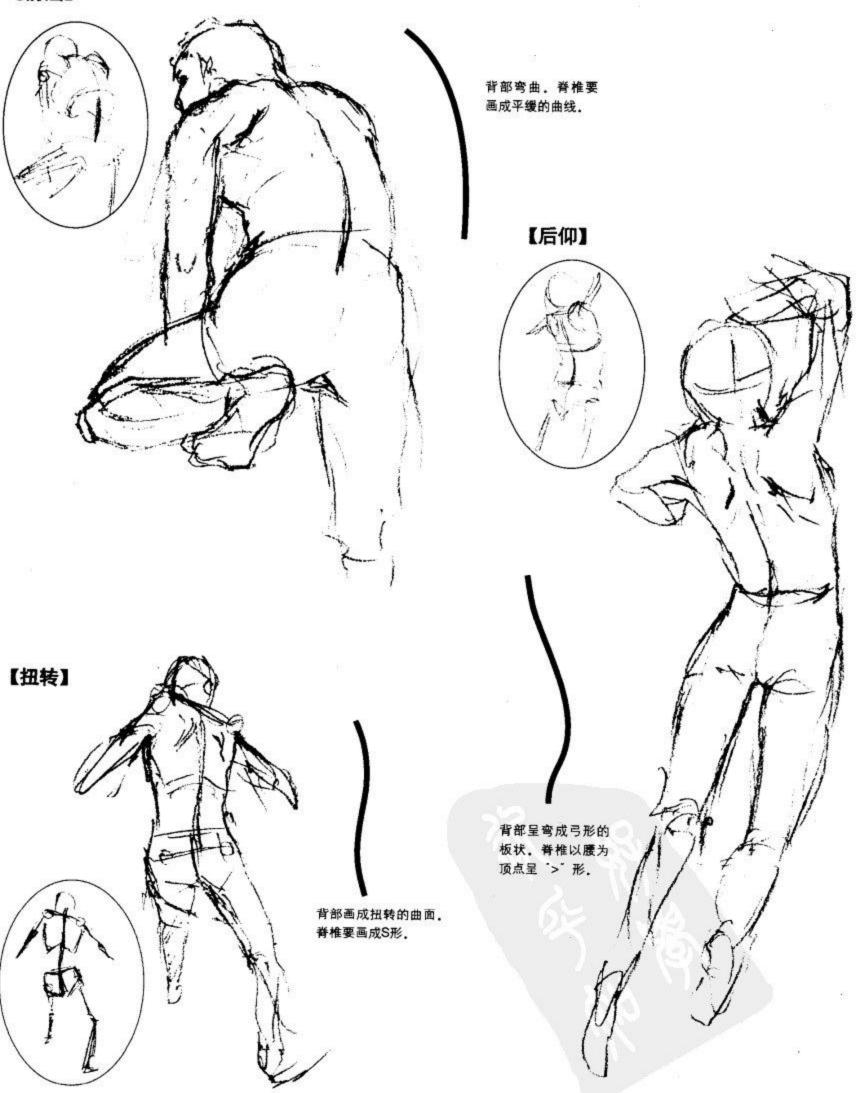
贯穿身体的脊椎

描绘人体自然状态的姿势时,也要带着脊椎的意识来作画,这样可以给人物带来存在感。



部画上柔和的曲线.

【前屈】



完成身躯后加上手脚

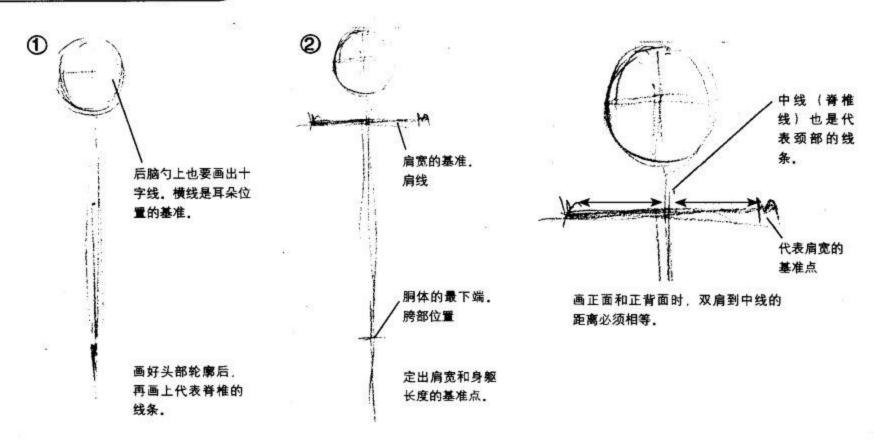
画出头部和胴体这两大块后,再加上手 脚就能构成各种各样的姿态。

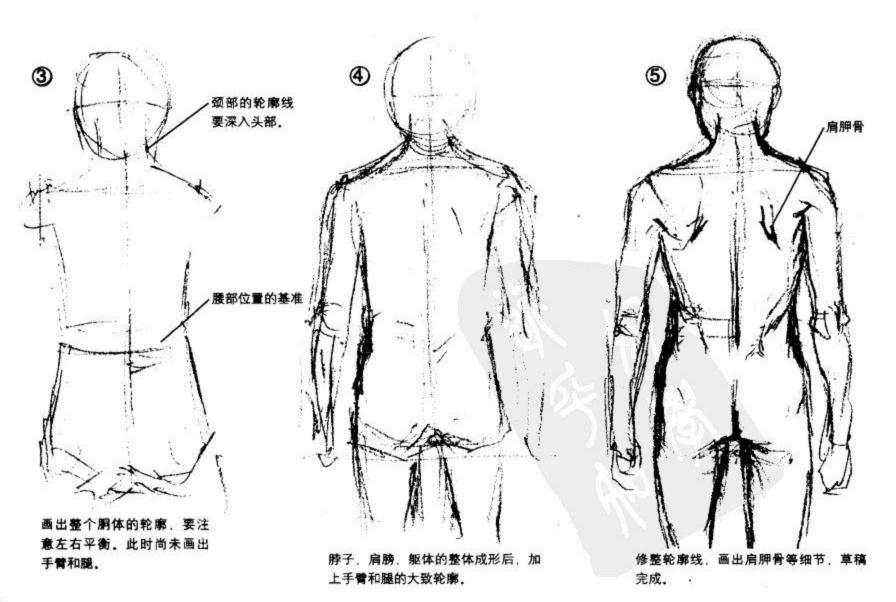


画身体的顺序

描绘身体时,要先确定好身体的中线再开始作画。既然人的背部有着人类天然的中线——脊椎,那么让我们从带着脊椎意识作画开始学起。

从正后方看出来的姿态



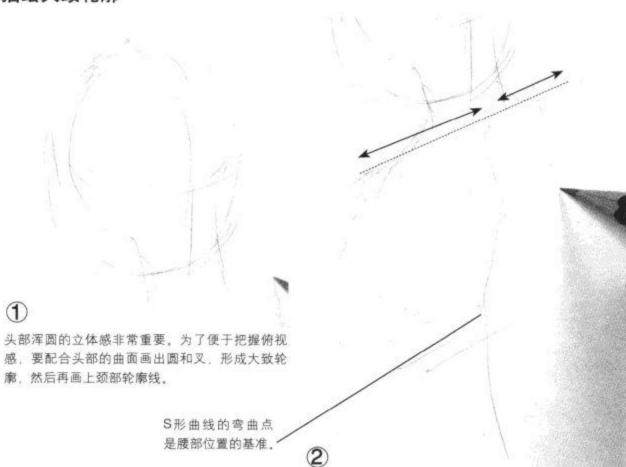


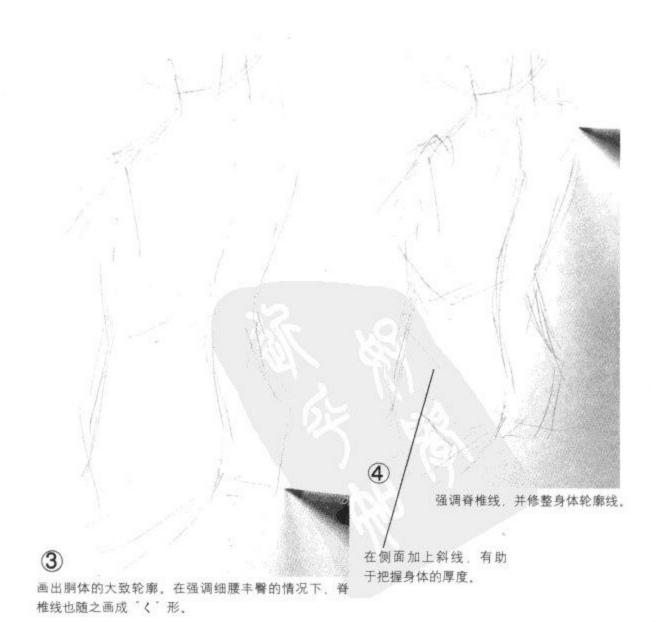
用非常淡的线条勾勒出脊椎线,接着画出斜的肩线。注

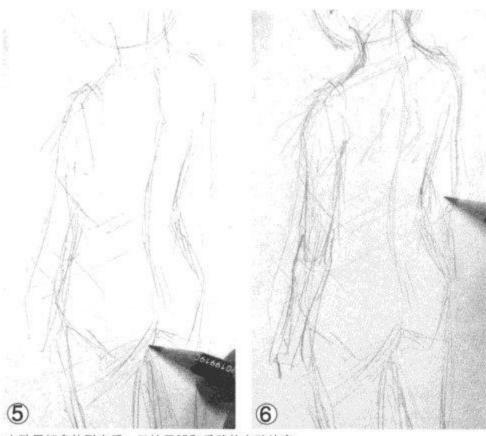
意左右两肩到脊椎的距离是不同的。

描绘大致轮廓



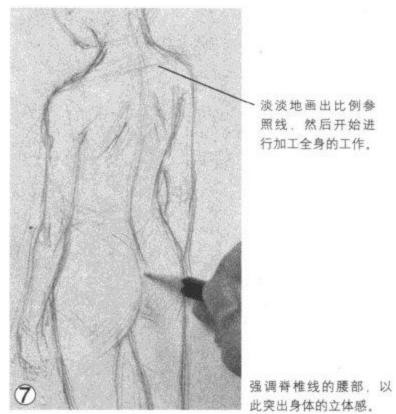






大致画好身体形态后,开始画腿和手臂的大致轮廓。

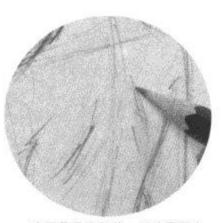
修整轮廓线, 加上细节完成草图



淡淡地画出比例参 照线, 然后开始进 行加工全身的工作。



和表现臀部的曲线不同, 腰到骨盆的线是直的。



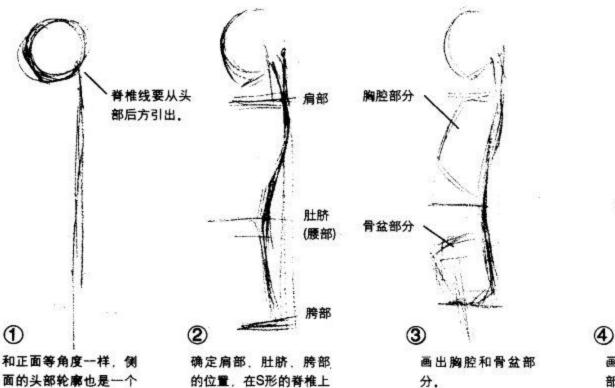
肩胛骨是凸起的, 因此要画出 八字形的线条将之表现出来,



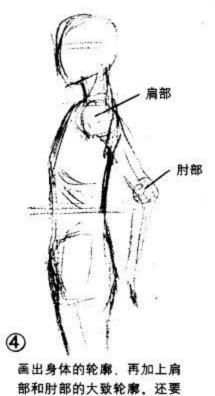
完成

把握形态的基本方法

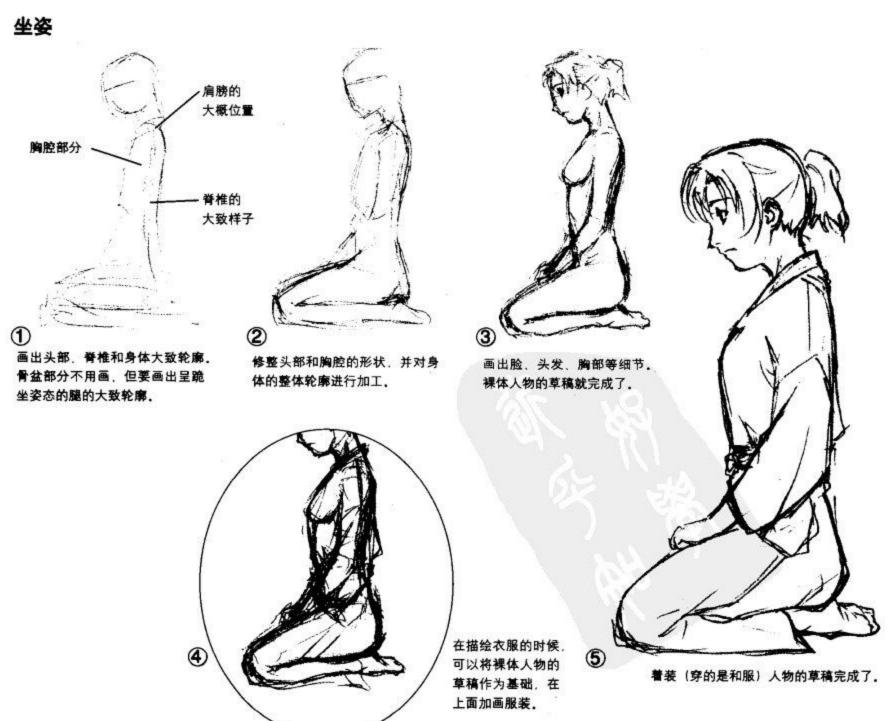
圆.



将其标出.



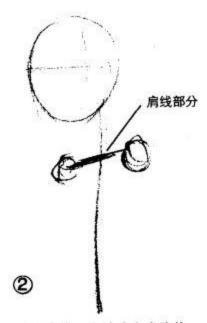
对脸形做出一定的修整.



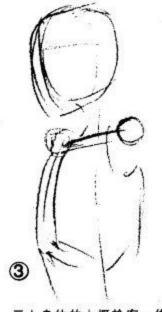
把握形态的基本方法



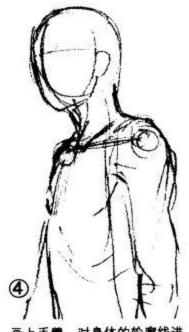
画出大致的头部轮廓 和脊椎线。



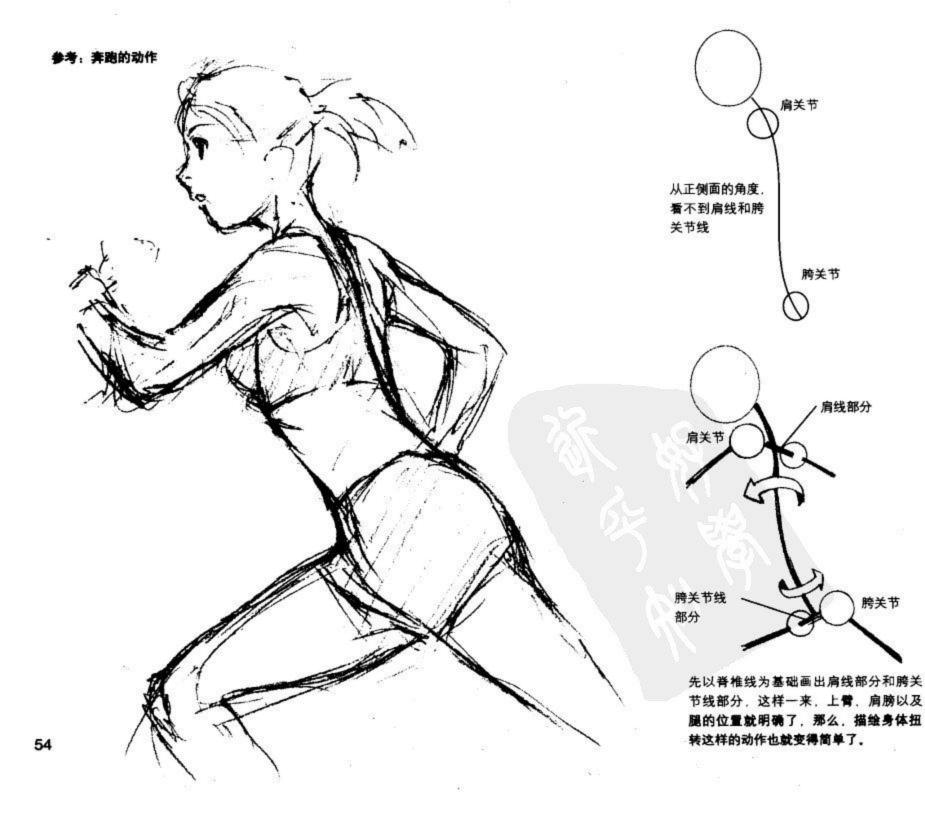
画出肩线,大致确定肩膀的位置。



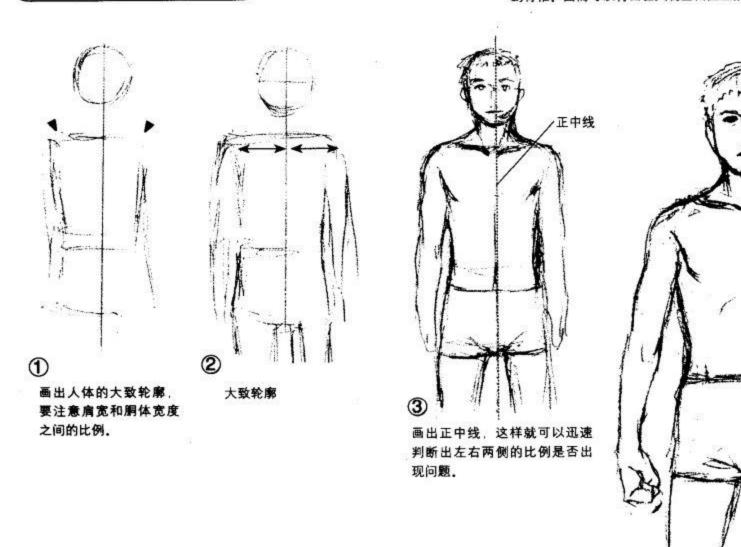
画上身体的大概轮廓,修 整头部的形状。

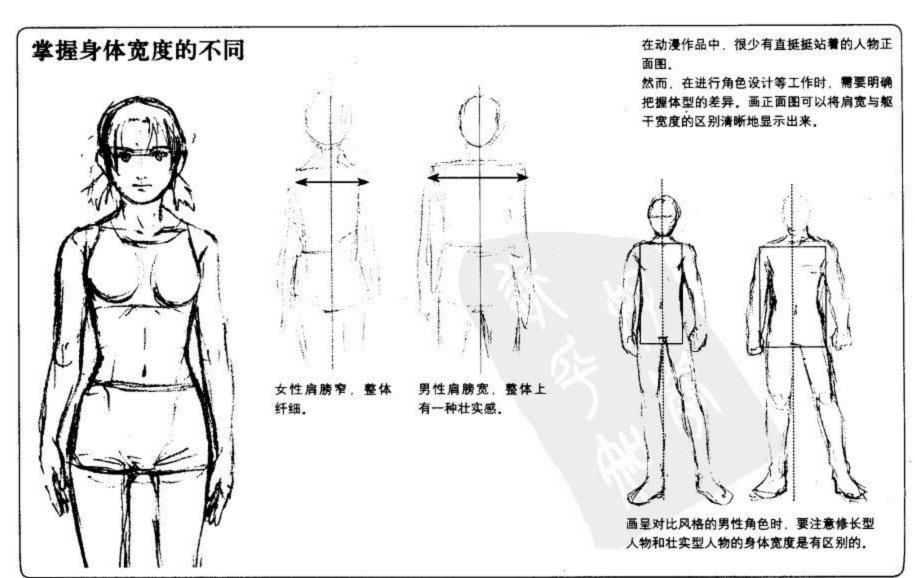


画上手臂,对身体的轮廓线进 行加工。



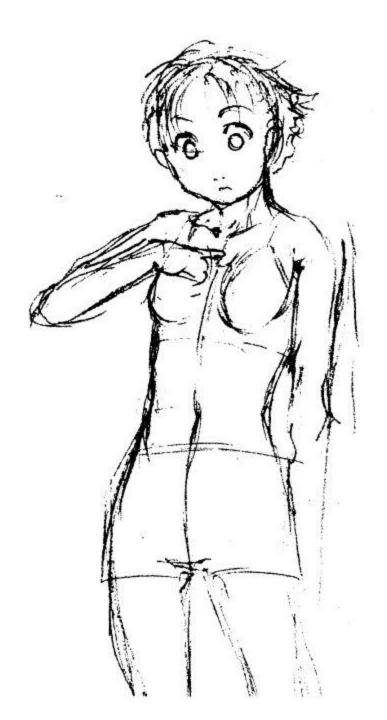
完成草稿

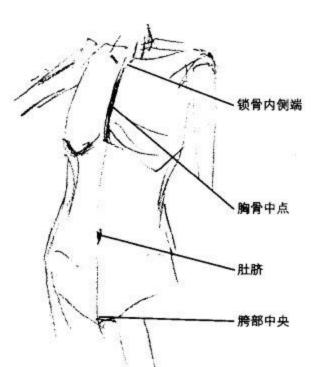




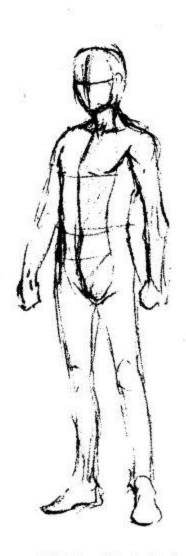
从正面把握脊椎的线条 一正中线-

与背面图中的脊椎线不同,正面图的中 线被称为"正中线"。





画出一条从锁骨内侧端开始,通过胸骨中心到达肚脐的线,这就是正中线,正中线有利于把握比例平衡,能给作画提供帮助。



将背面和正面中线连起来看, 身体的厚度显得一目了然。



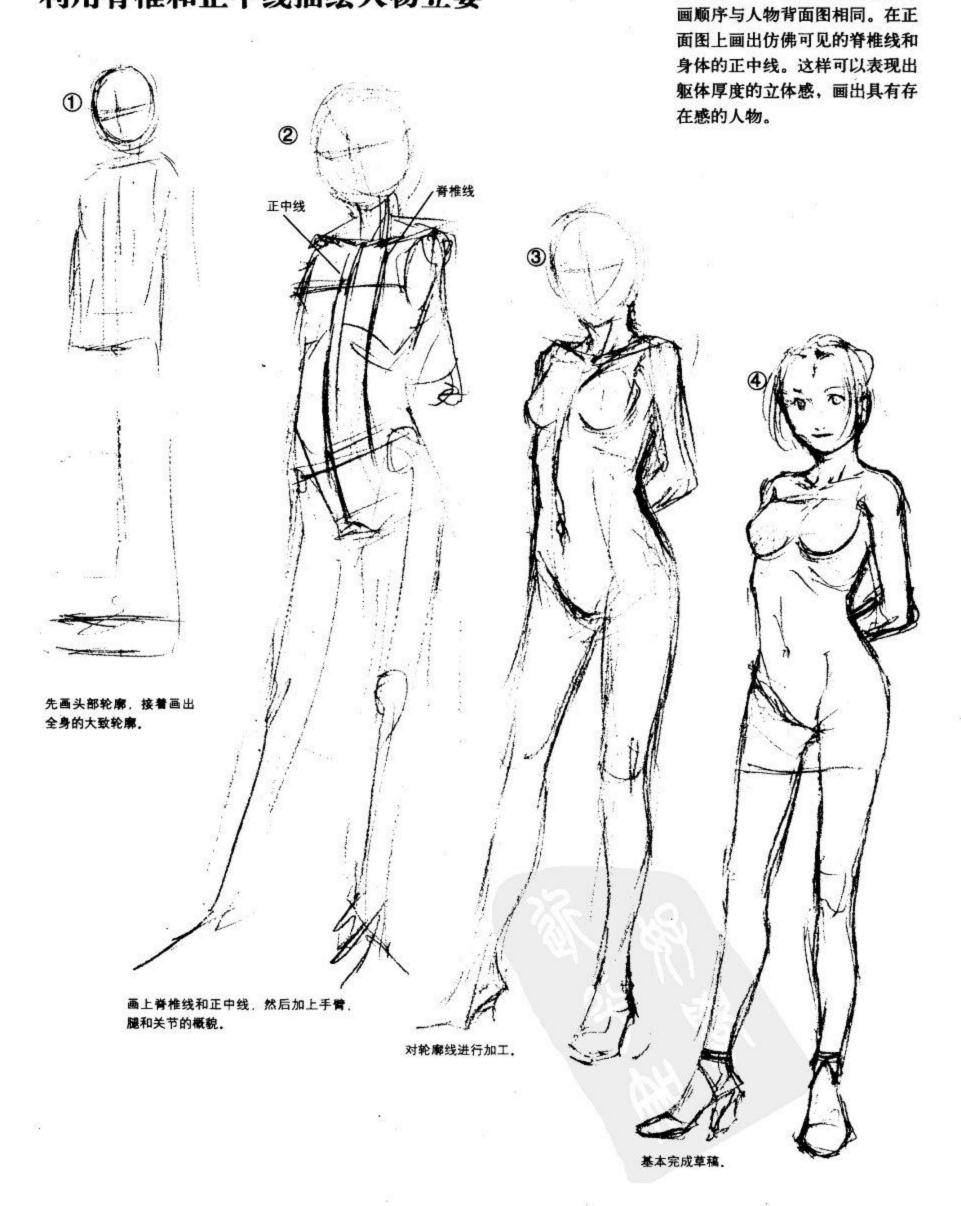


身体弯成く形时,正中线 也呈く形。



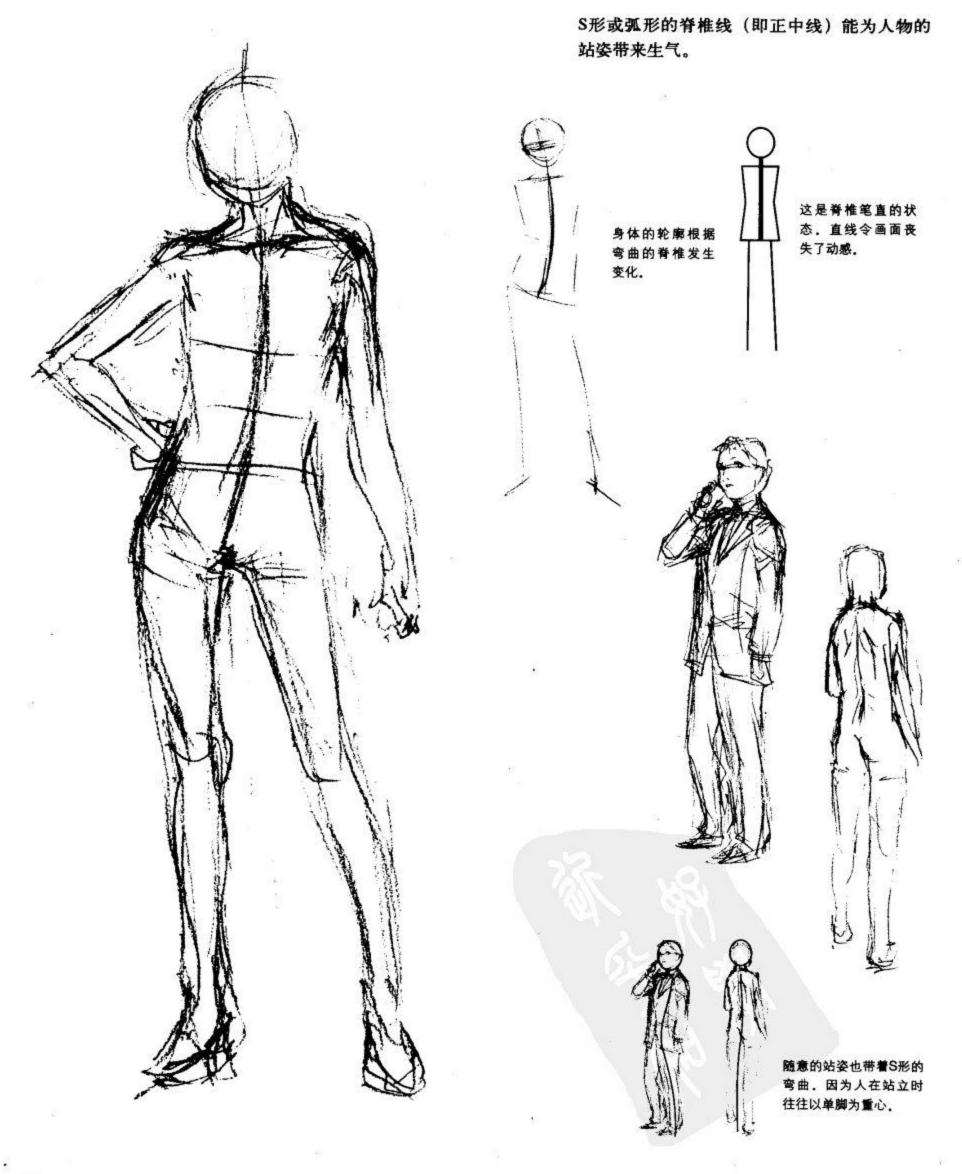
正中线与脊椎相对应,

利用脊椎和正中线描绘人物立姿



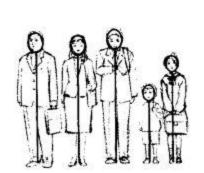
头部、躯干、全身大致轮廓的作

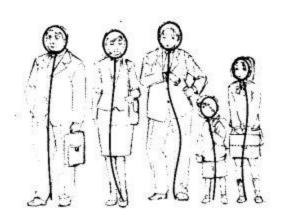
正中线决定了具有存在感的正面立姿





失败的例子。每个人都站得很端正的群像。







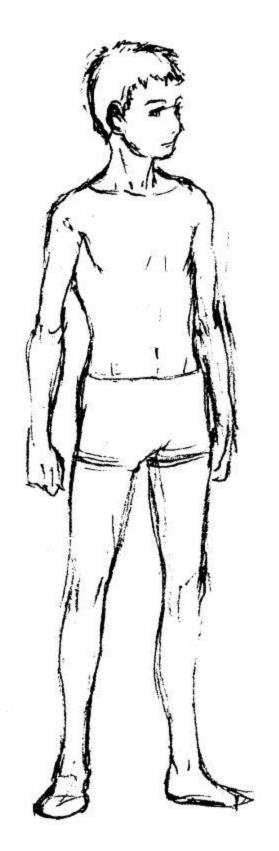
一人一态、感觉自然的群像。

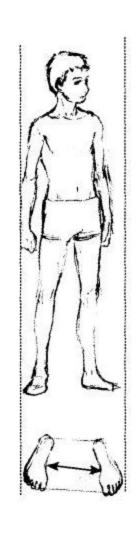
立姿和重心

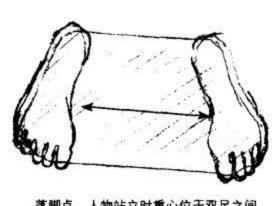
头、躯干、脊椎和手脚要达到平衡, 别让人物 看上去像是要摔倒的样子。作画时注意重心能 带来整体上的安定感。

作画时要注意人物的落脚点

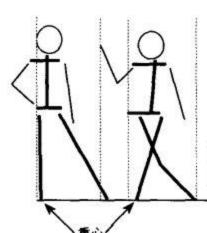
带着重心意识作画可以提高人物的存在感。







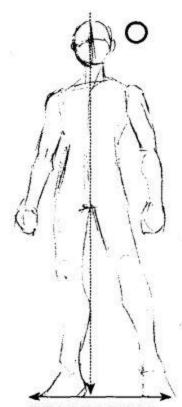
落脚点。人物站立时重心位于双足之间。



无论哪一侧承重, 重心都位 于双足之间——即两个落脚 点之内.

落脚点和头部的位置是关键

从头部开始向下拉出一条直线。



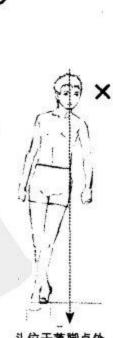
落脚点宽幅大能使人物 显得威风凛凛.



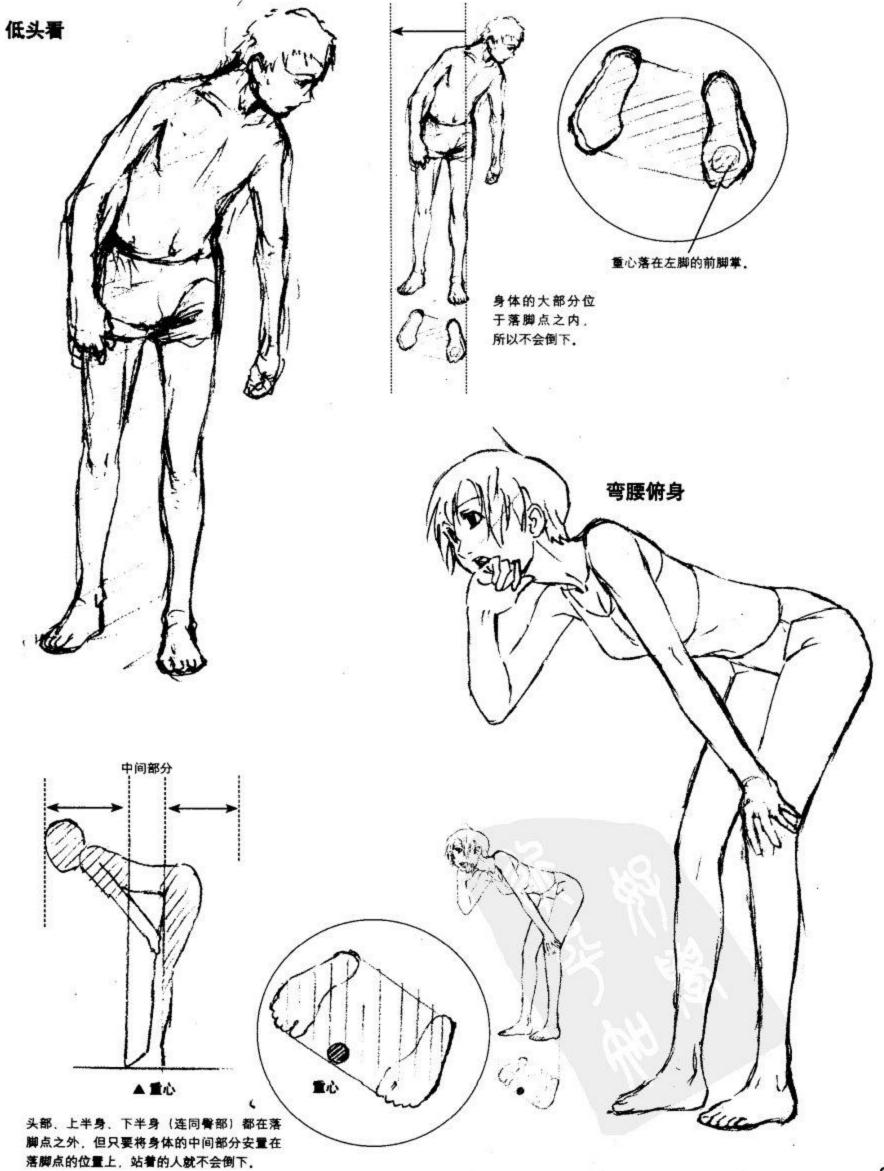
的位置处于落脚点之 内就能带来稳定感。



中,即使头的位置在落 脚点之外也不会使人物 显得摇摇欲坠.



(头部位于落脚点之外的情况)

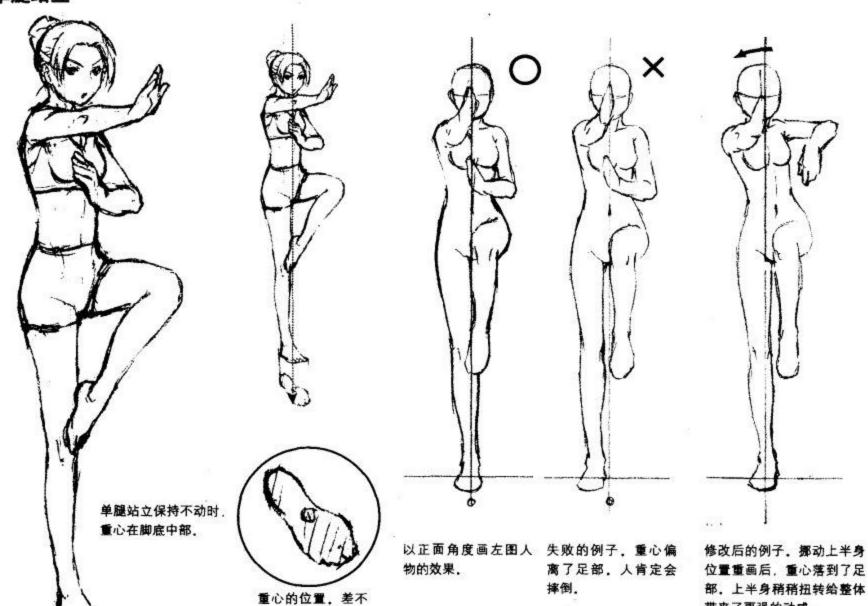


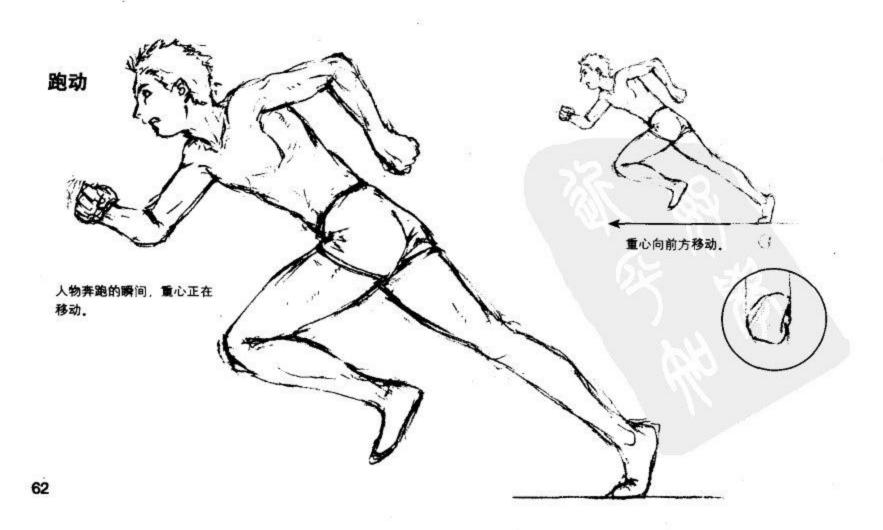
单脚支撑全身的情况

画的时候必须注意要让头部和着地的脚能用直线连起来。而在奔跑中的人物由于重心正在移动,所以即使把身体画得非常斜看上去也不会显得不稳。

带来了更强的动感。

单腿站立



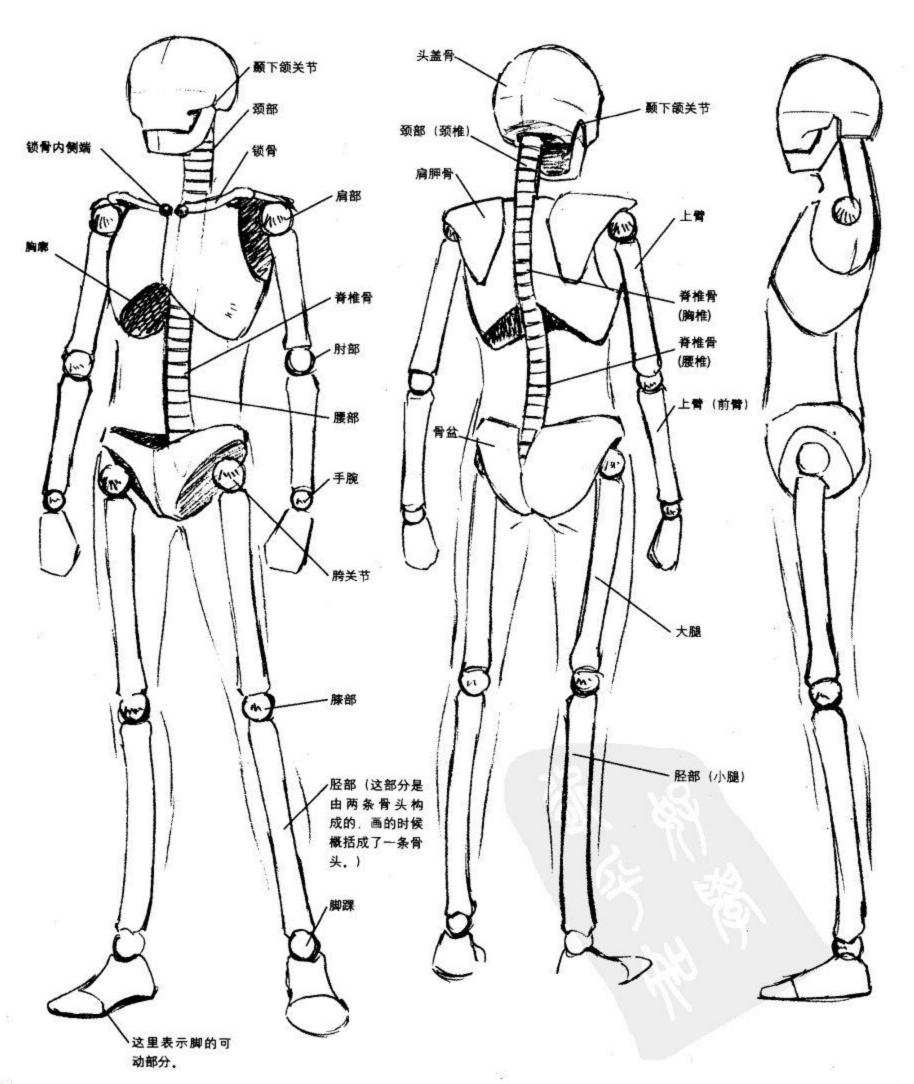


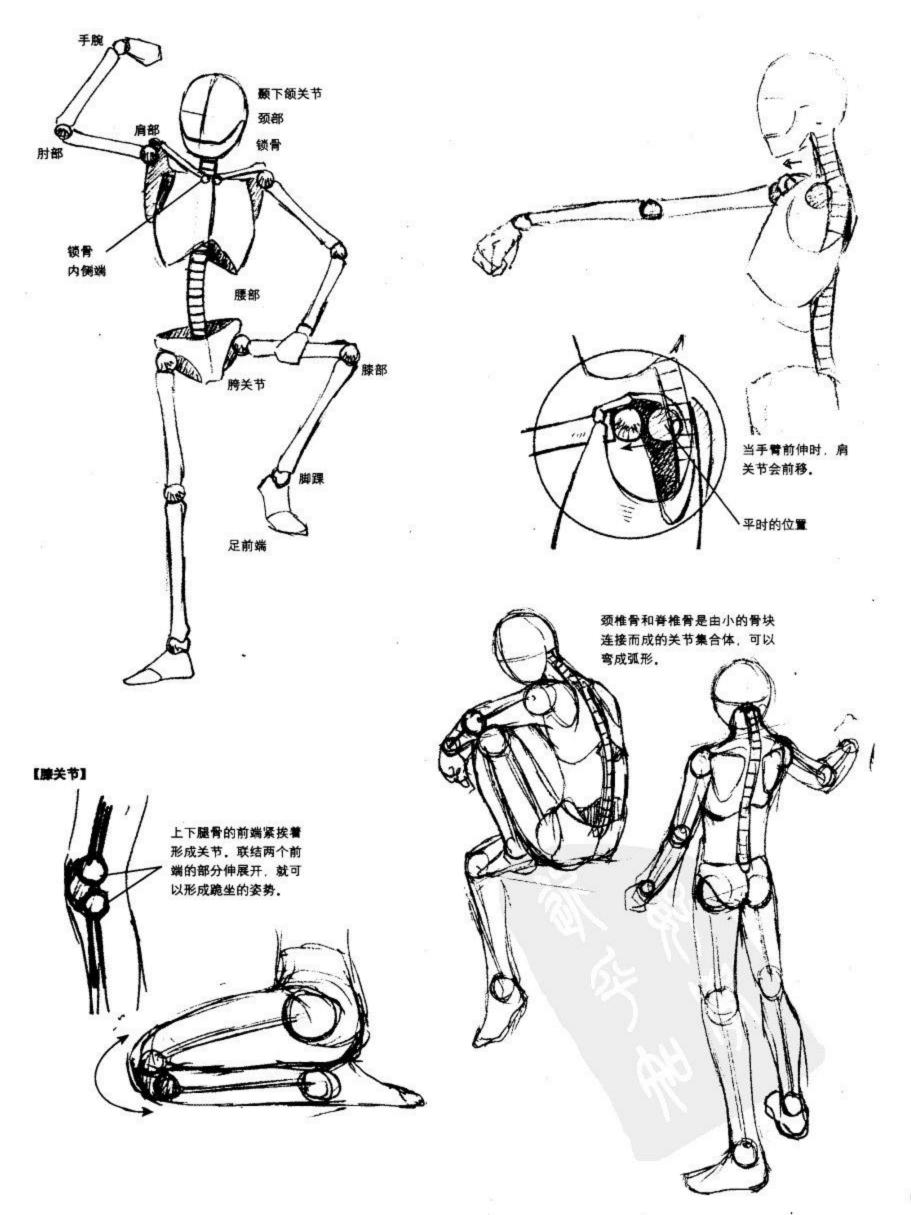
多在脚底中心.



人体的构造

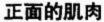
重要部位及其名称

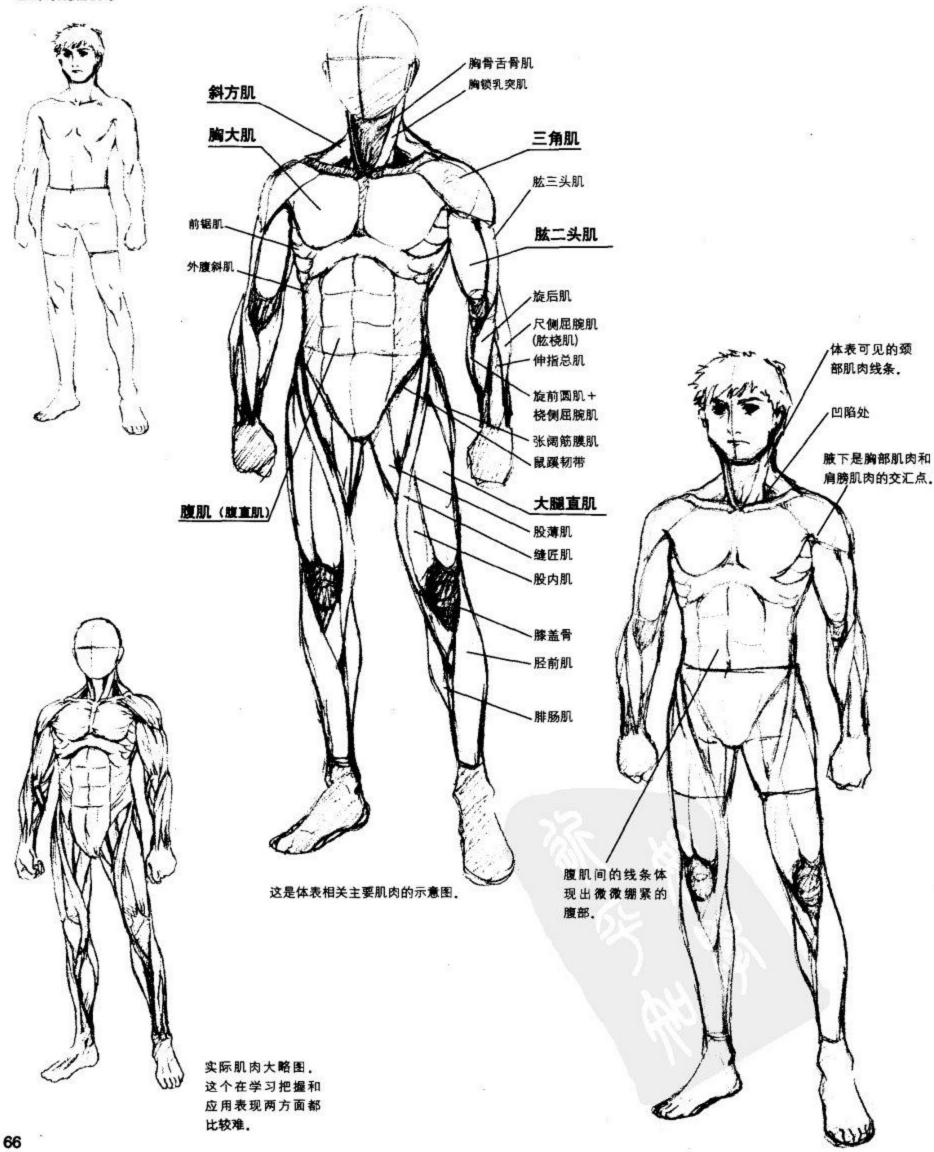




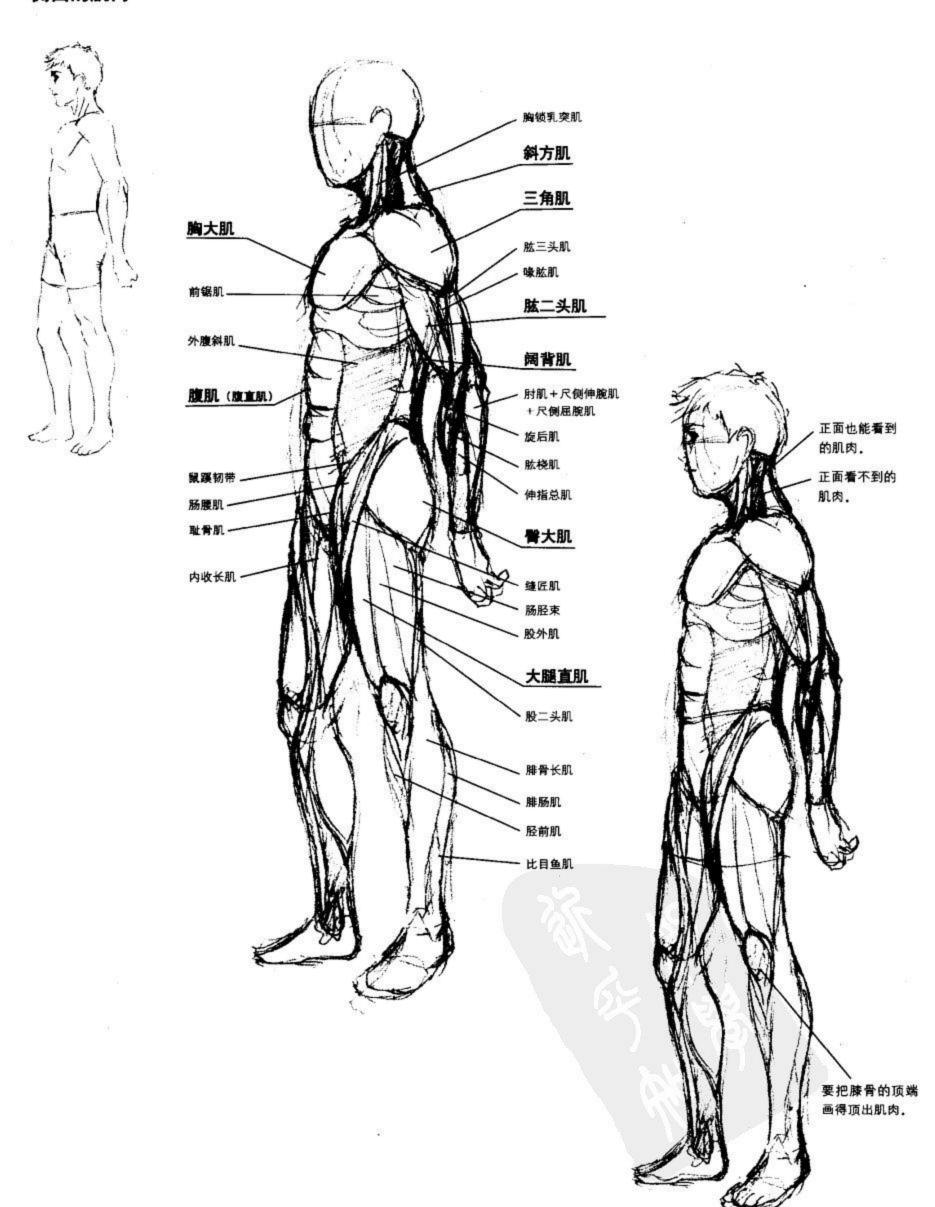
与身体轮廓相关的肌肉

体表的线条表现出肌肉的起伏。请记 住基础性肌肉的名字, 特别是那些用 较大字体标出的内容。



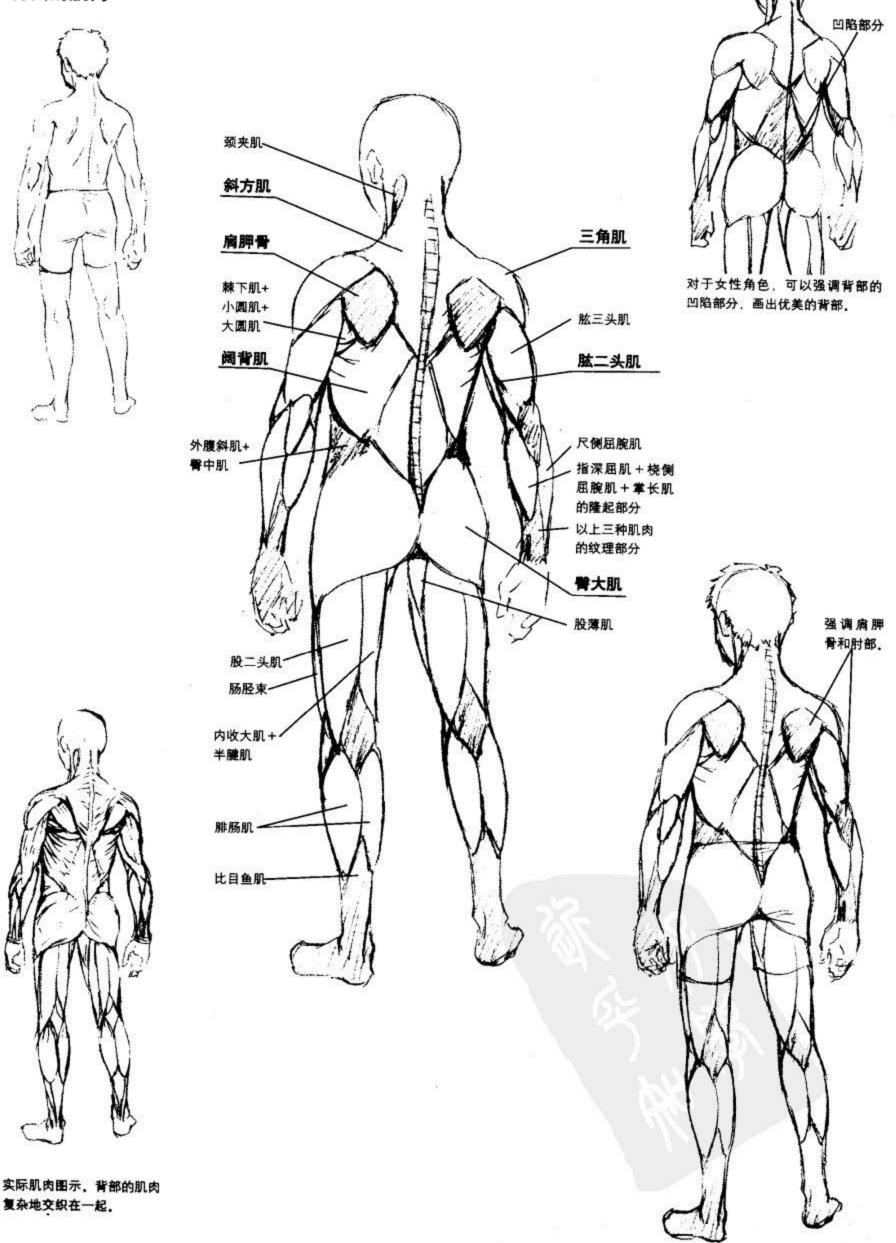


侧面的肌肉



67

背面的肌肉



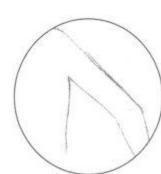




对于隆起部分和凹陷部分,要注意画出肌肉凹凸的前后关系。强调起伏能带来肉体性和肌肉感。



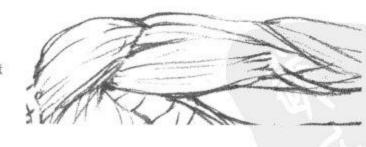
省略起伏后的效果。把手臂上端和手肘部分的线条 画得长一点能让人物保持 立体感。



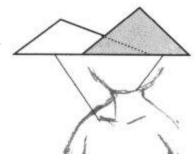
平面式的图。省去手臂上端和手肘部分线条的伸长部分后,完全丧失了立体感。

将连接的肌肉看作起伏的山峦

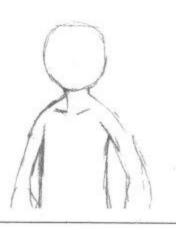
前面的山的轮廓把后面的山遮住了。立体往往意 味着前方事物对后方事物的遮挡。



肌肉其实就是肌肉块的堆叠。因此, 怀着对"出现在前方的肌肉"和 "后方被挡住的肌肉"的意识来作 画、就能画出立体感。



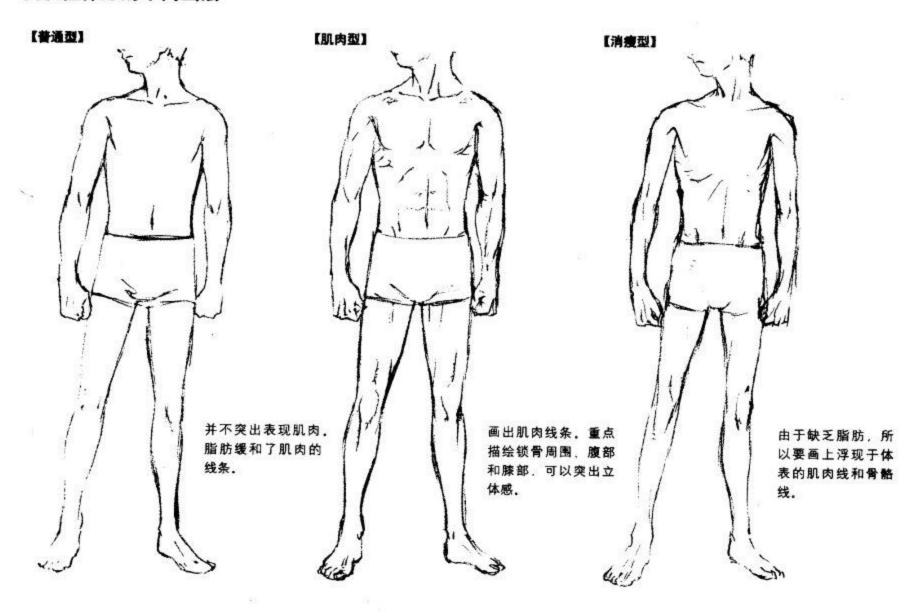
脸和颈部——前方的山 右肩——后方的山。 只用线条也能表现出立体重 叠感(即前后关系)来。



分辨不出前后的图形。 毫无立体感。

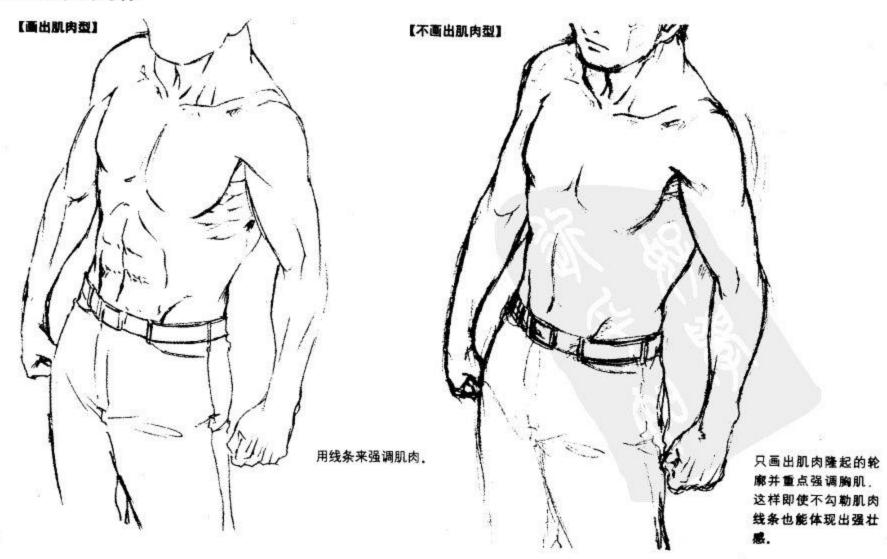


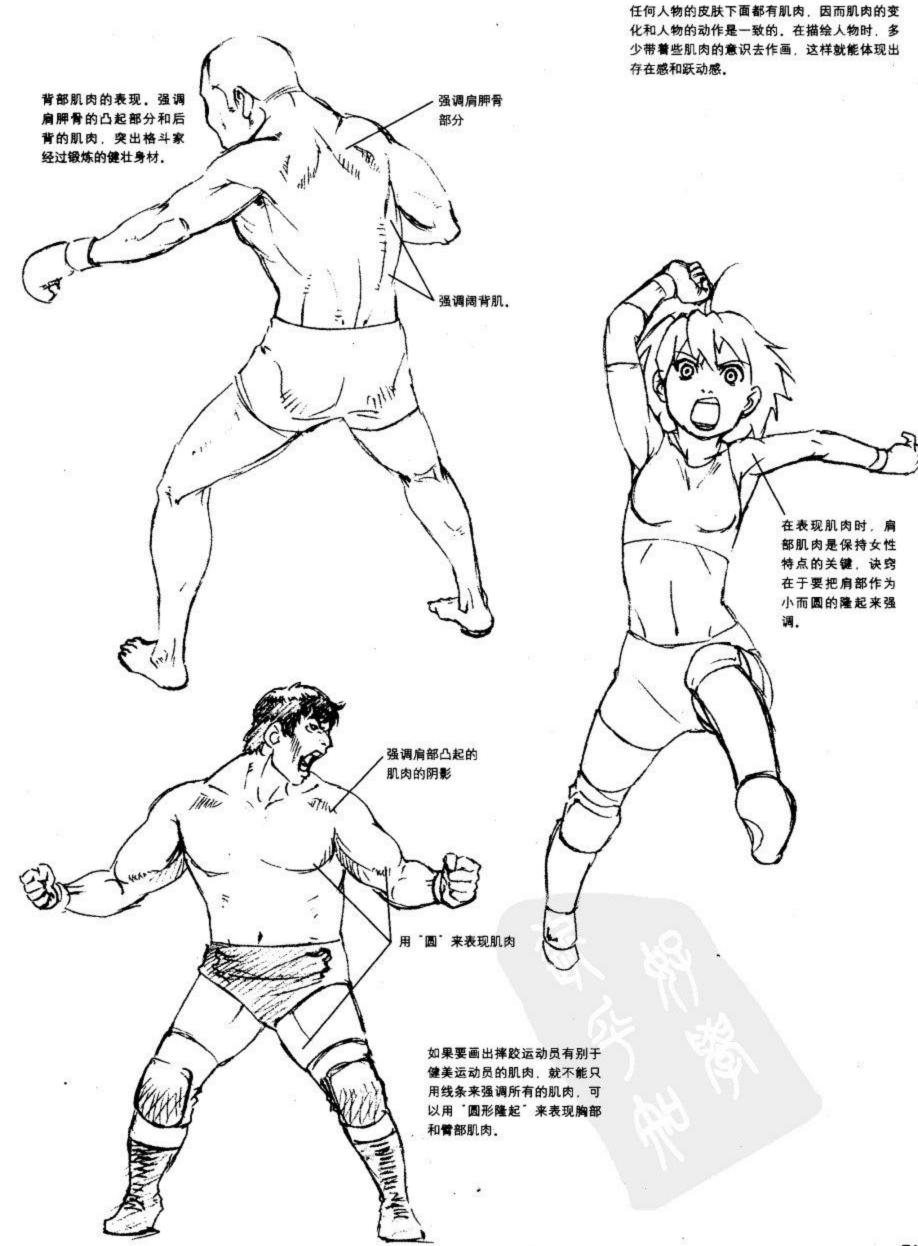
代表性体形的不同画法



表现强壮的身体

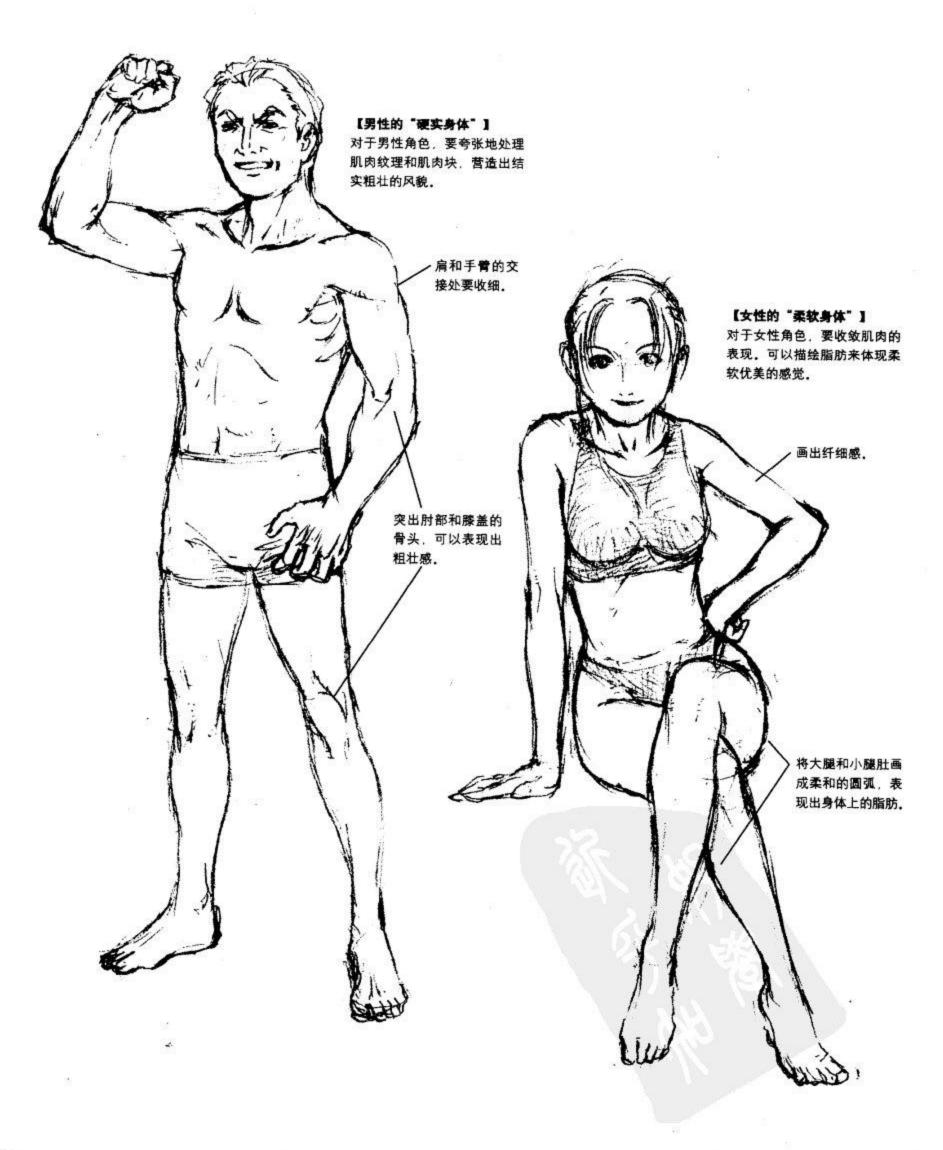
70





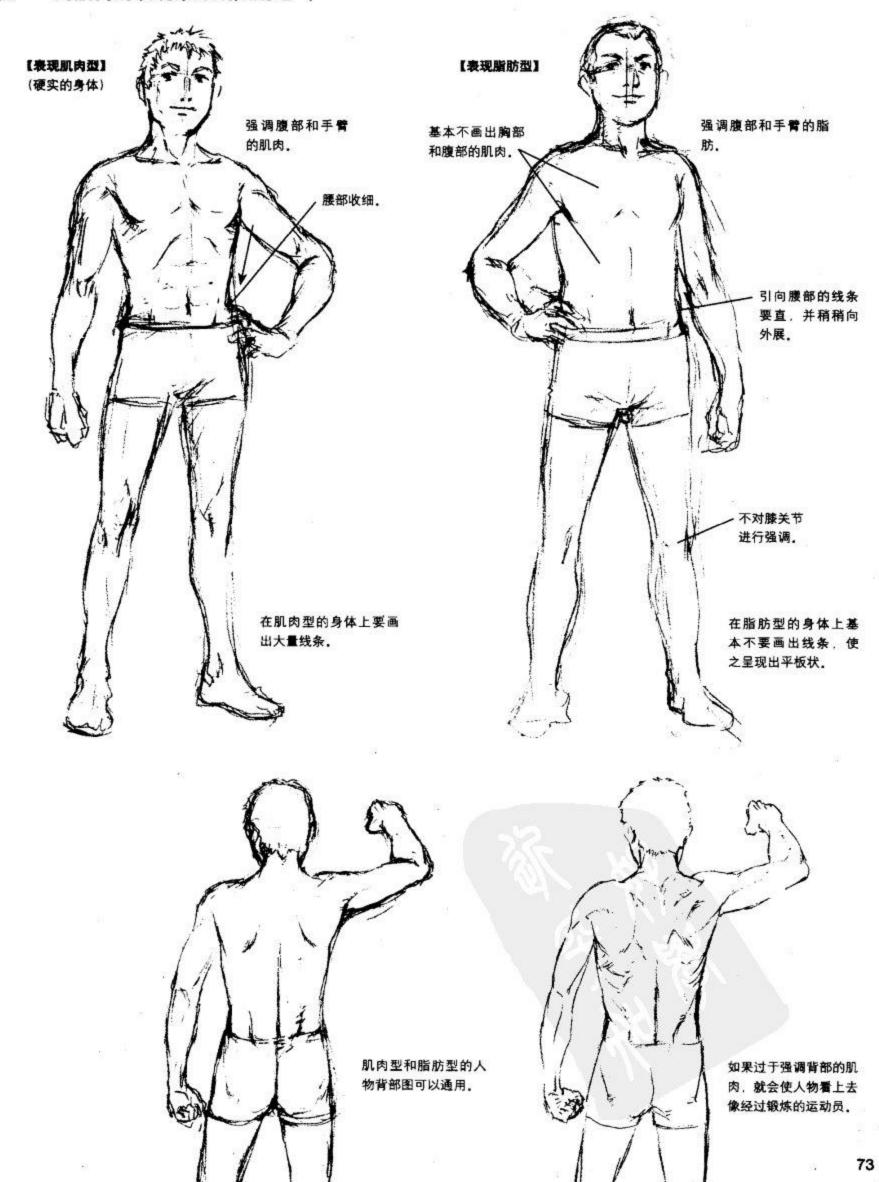
男和女的不同画法

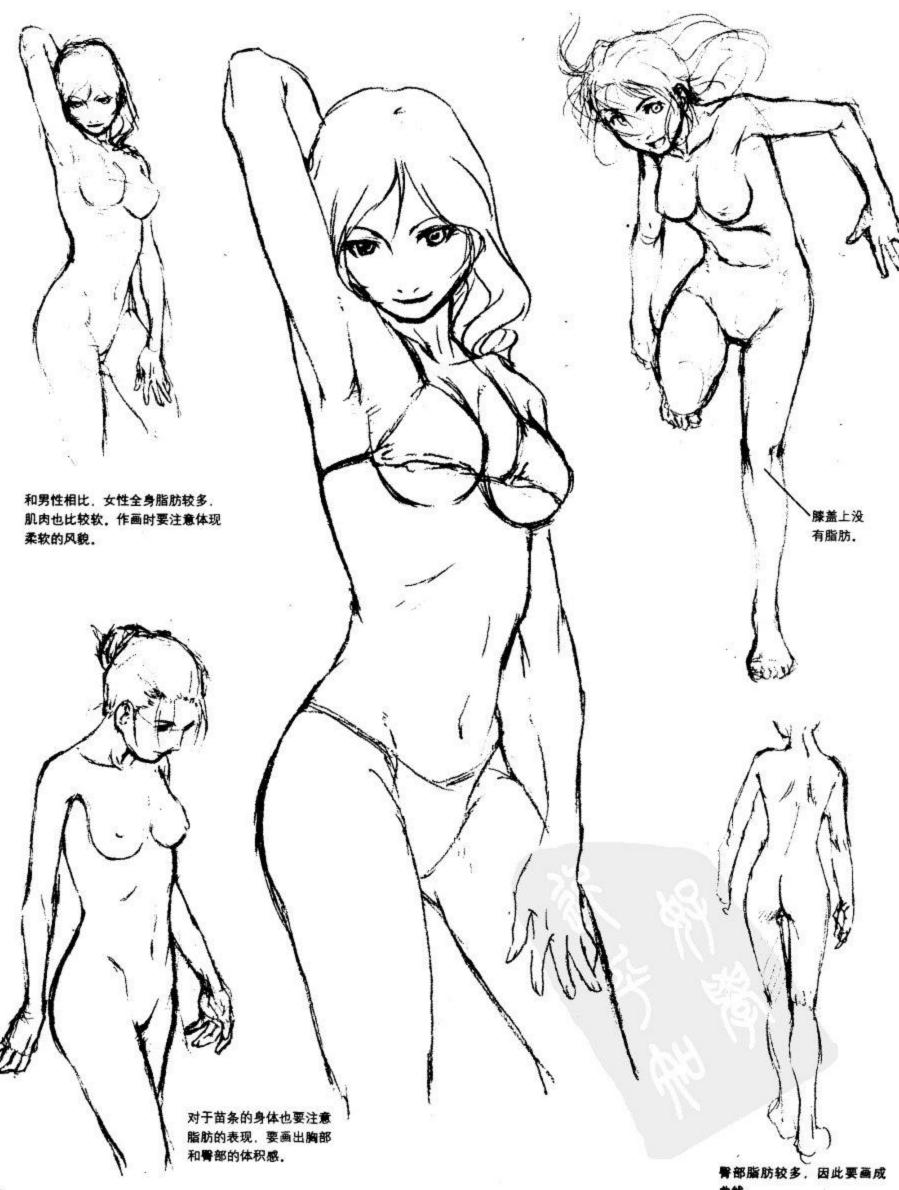
描绘身体时,要注意男性"硬实的身体"以表现肌肉为主,女性"柔软的身体"以表现脂肪为主,这样就能拓宽人物的表现领域。



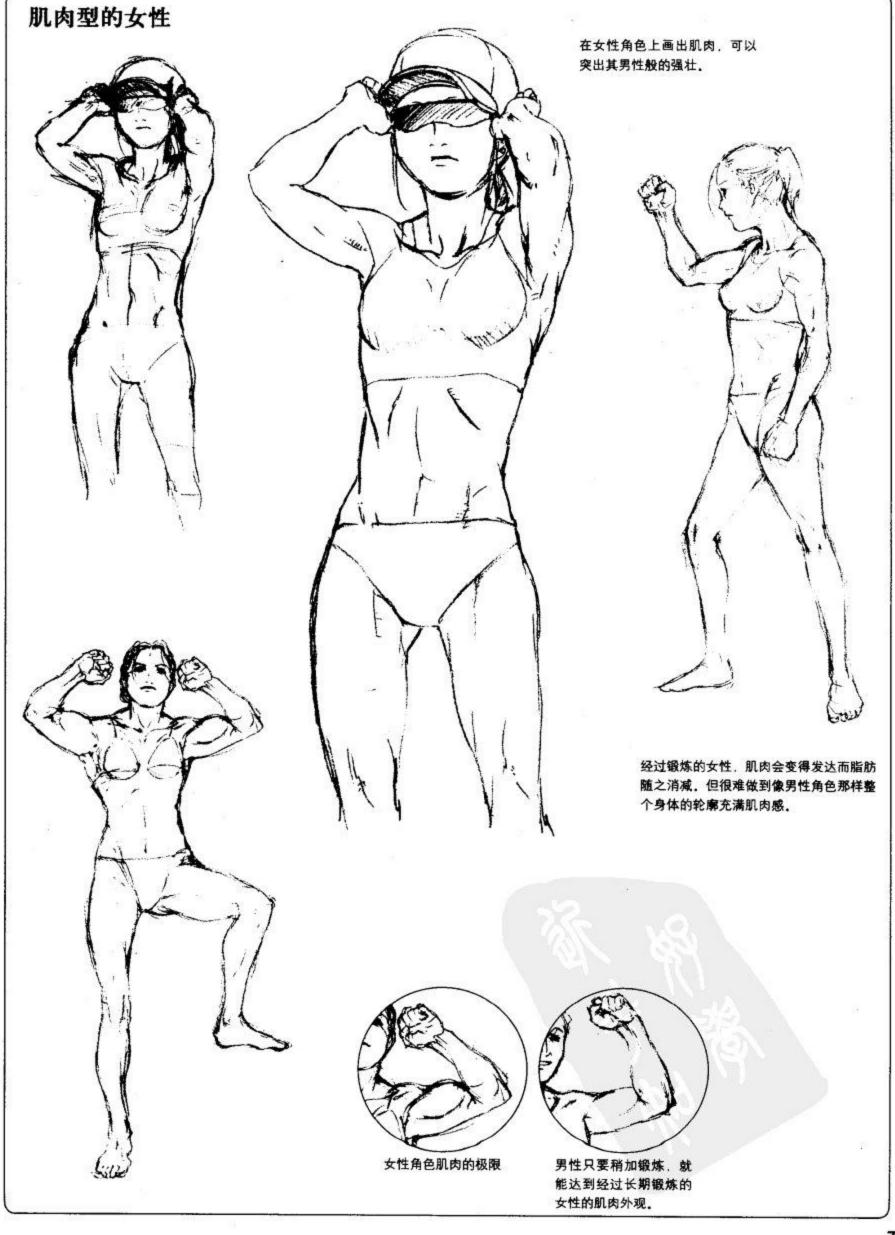
身体的表现

男性—"用肌肉的表现来形成阳刚之气"



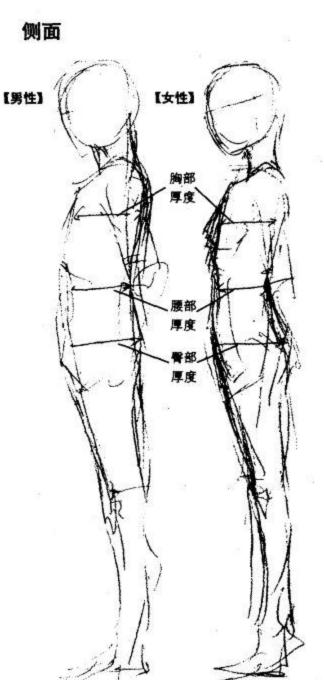


74

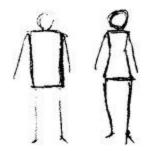


(男性) [女性] 肩部 宽度 医部宽度

正面角度和背面角度一样。要把女性的肩画窄、腰画细、臀部宽度男女可以画得基本差不多。

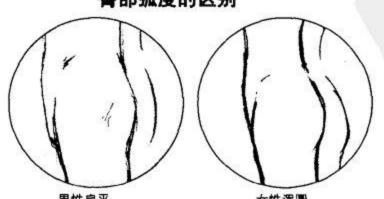


女性的胸部和腰部要画窄画细。而对于两性臀部的厚 度则不用画出太大的区别。

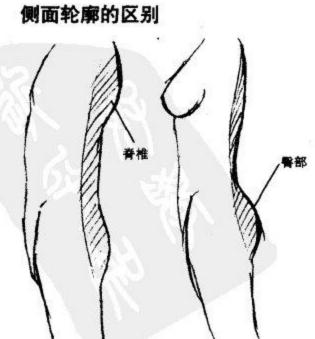


男女体形差异模式图

臀部弧度的区别

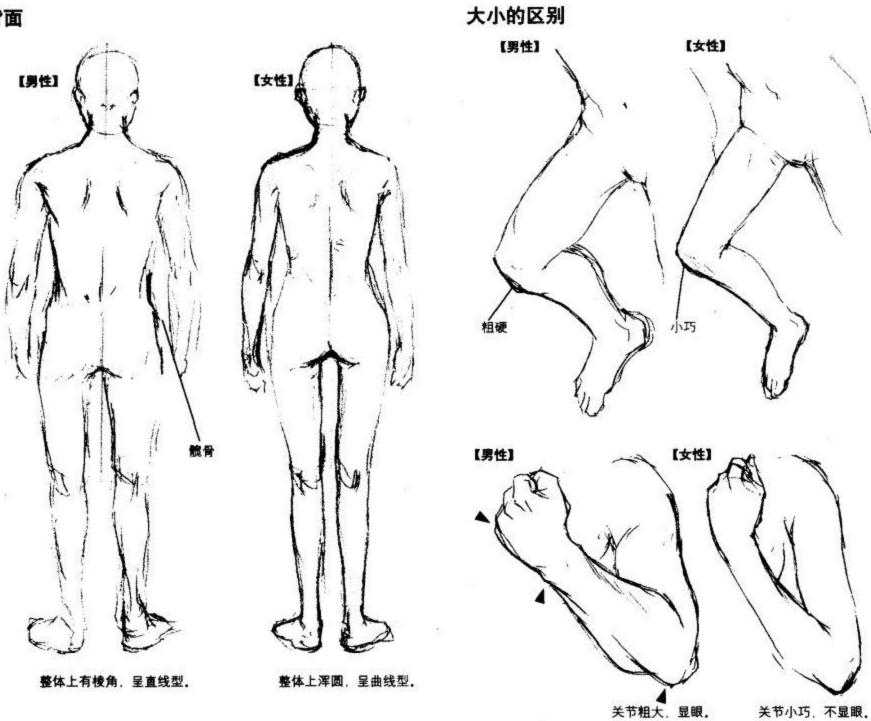


虽然男女的脊椎线都会内曲,但要注意两者的 弧度有很大的区别。

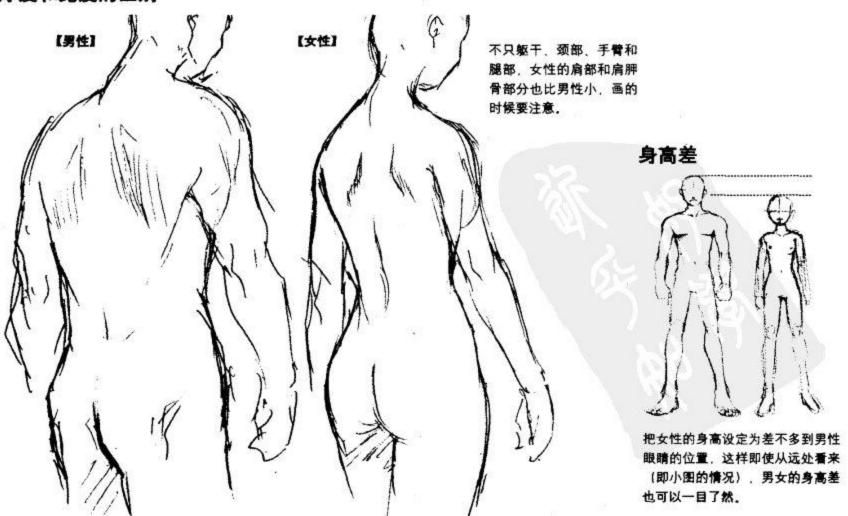


男性背部肌肉凸出, 女性臀部膨起。 作画时要注意背部肌肉和臀部。

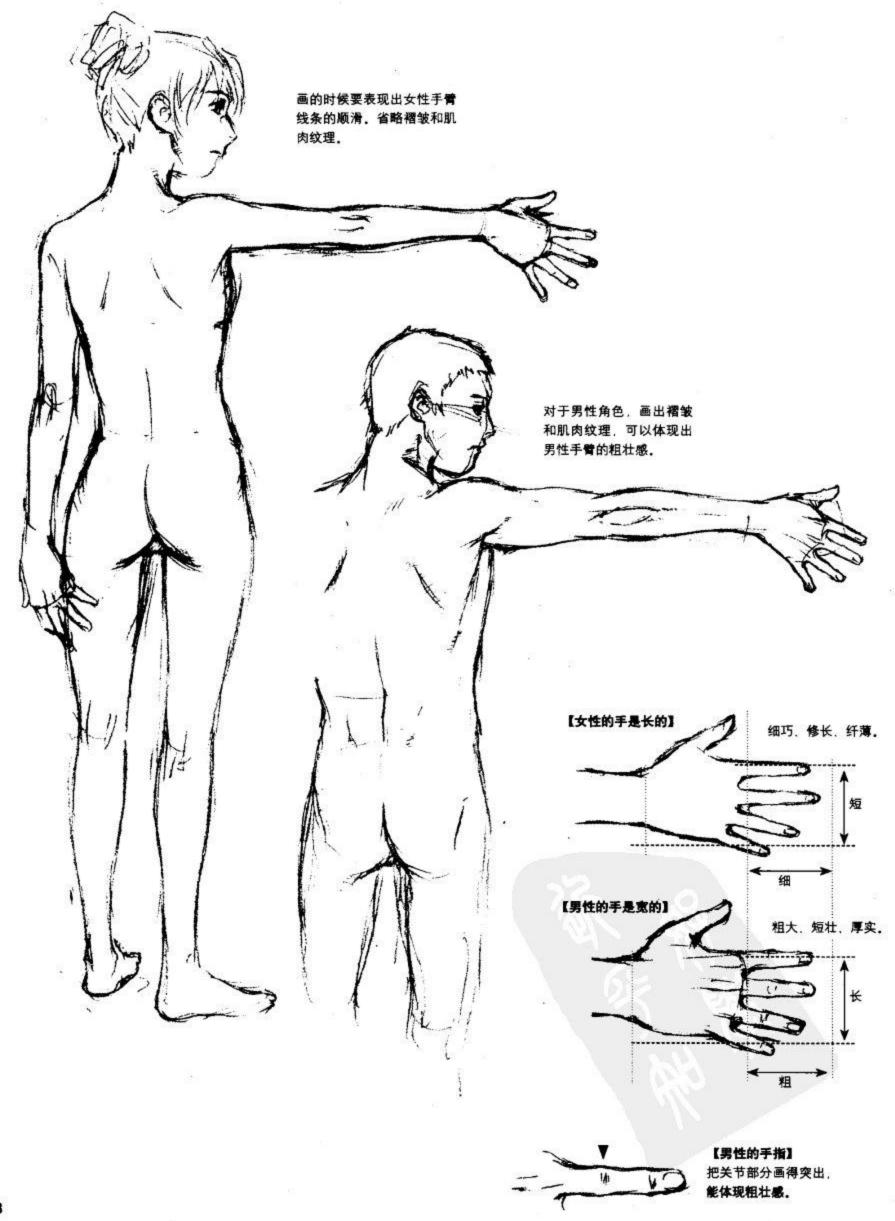
背面



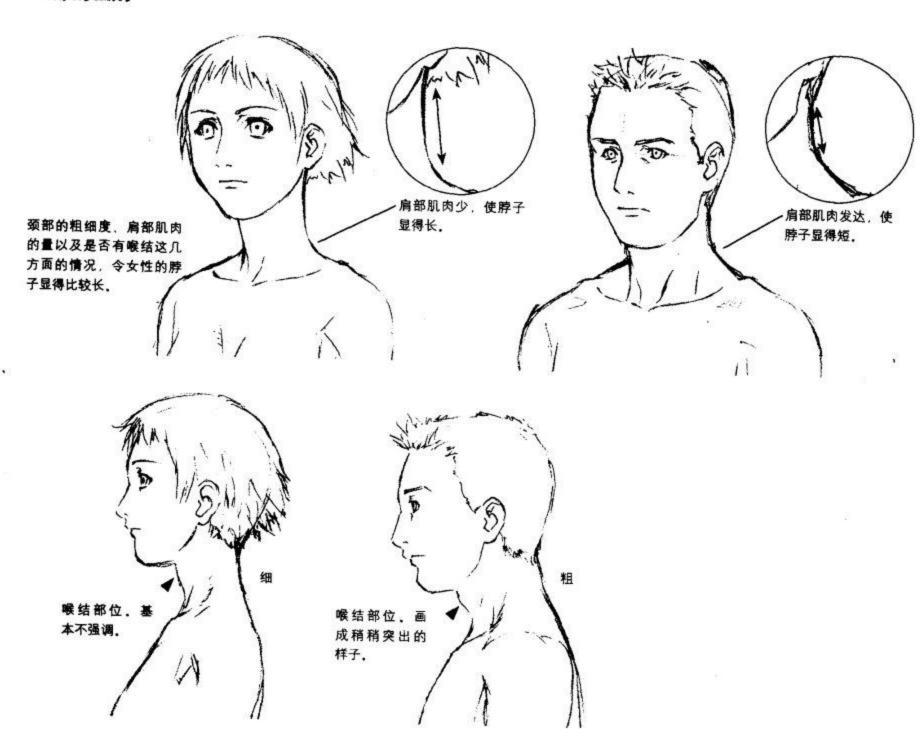
厚度和宽度的区别

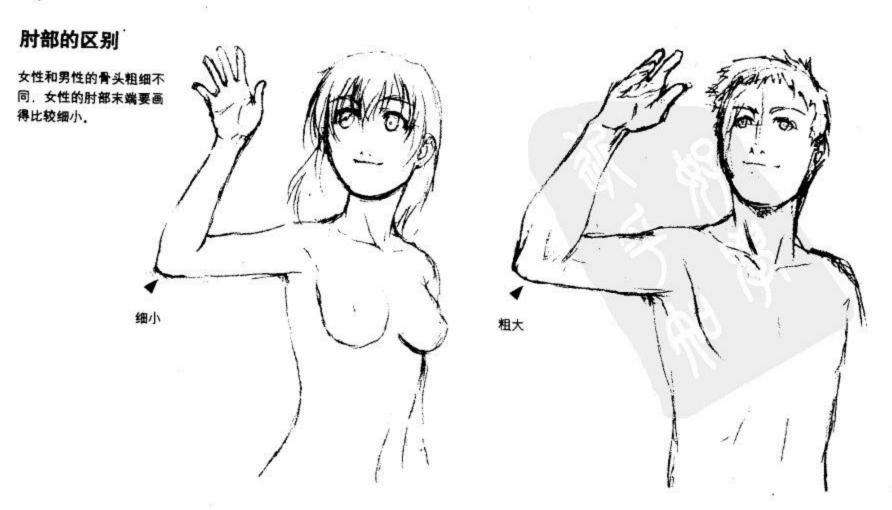


手臂和手的区别



颈部的区别



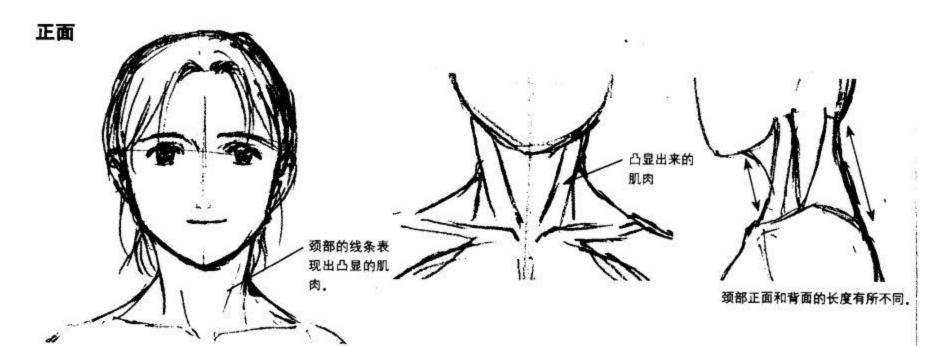


主要关节的构造和运动

为了画出自然的姿态和鲜明的动作,让我们来学习关节运动的基础知识。

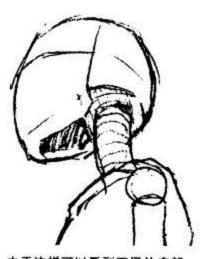
1. 颈部构造和运动的基本知识

先来学习头部和颈部的连接 方式和颈部的动作。



画出颈部肌肉的线条能给头部和颈部带来立体感.

仰视图中的头部和颈部



由于这样可以看到下巴的底部. 所以这是最能体现头部立体感的 角度。

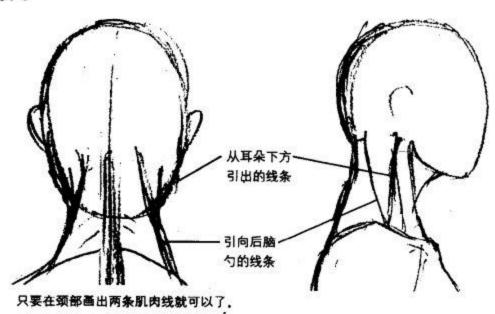


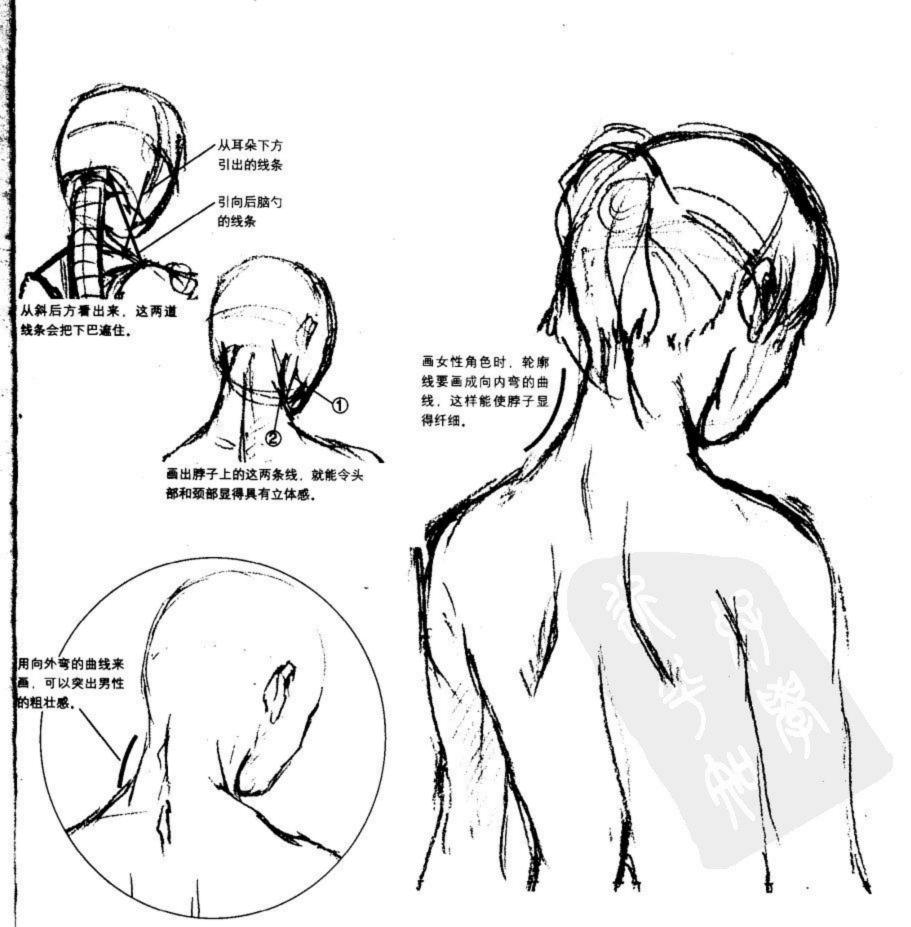
喉部的肌肉从耳朵下方开始一直 连到锁骨。

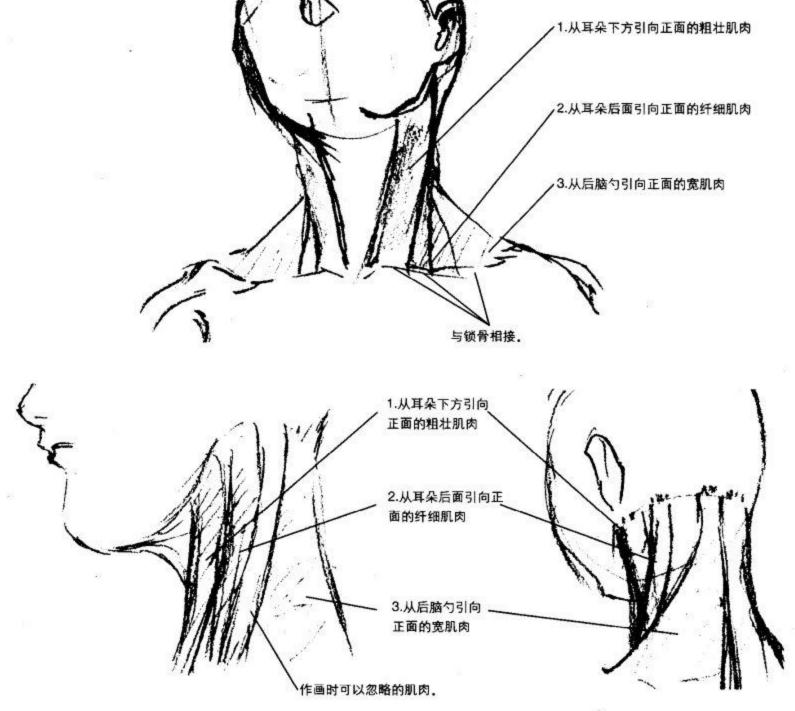


在下巴底部的大小方面,男女基本没有差异。要把男性的脖子画粗,并加入较多表现肌肉的线条。

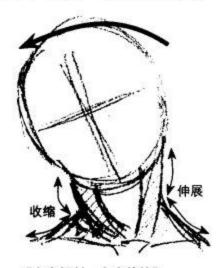




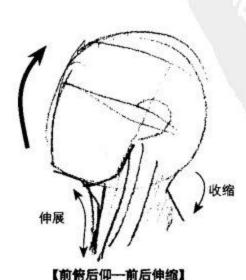




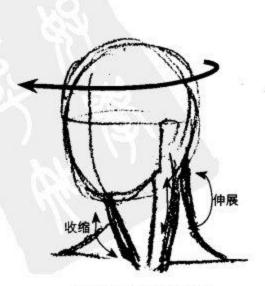
动作的基本构成一肌肉的伸缩



【左右倾斜一左右伸缩】 引向肩部的肌肉也跟着一同伸缩,

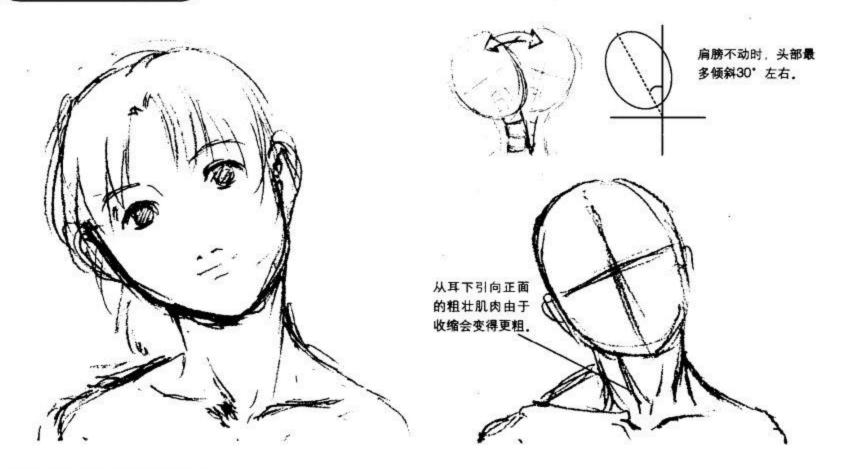


【前俯后仰—前后伸缩】



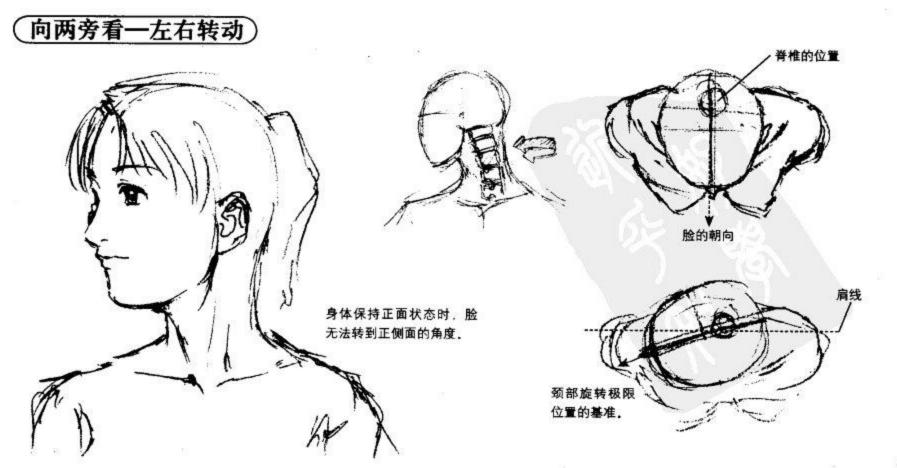
【左右转动一复合伸缩】

歪头一左右倾斜)



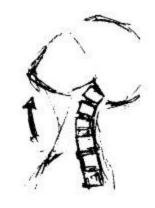
保持脸部朝前肩膀上抬。

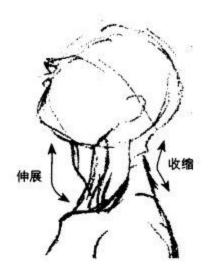




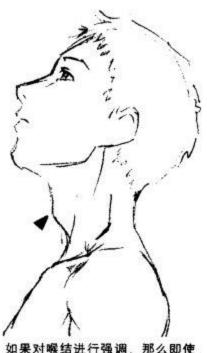
(上下动)





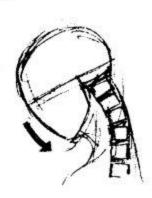


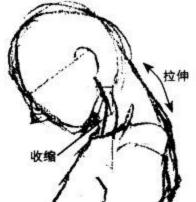


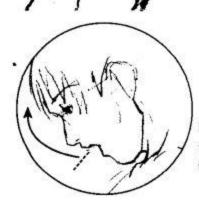


如果对喉结进行强调,那么即使脖子不粗也能和女性形成区别。











即使张开嘴,下巴也碰不到胸部。以下颚的位置为基点,头部从上颚开始向上提升。

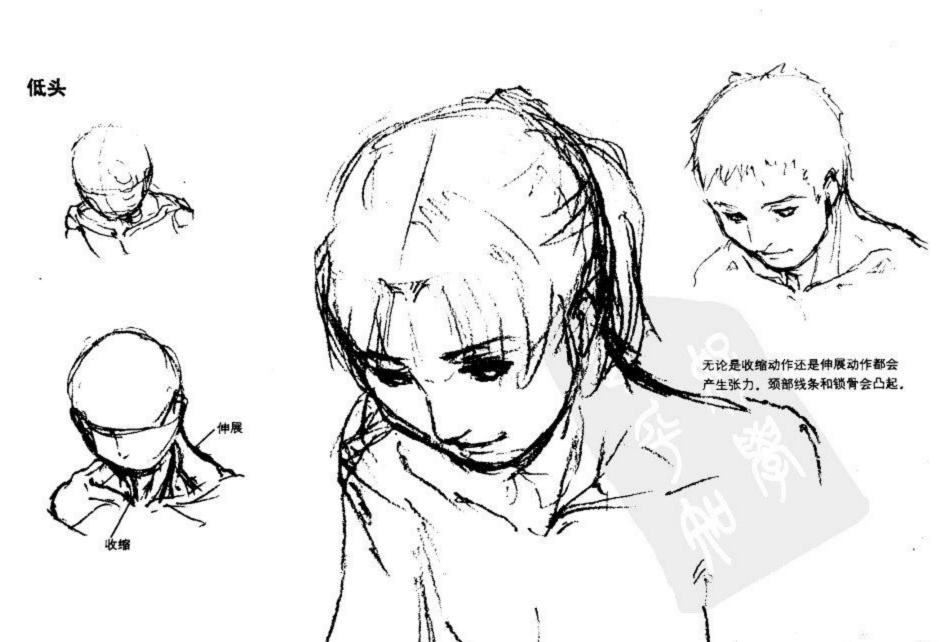


The state of the s

对于脂肪很多的肥胖角色. 颈部埋在了肉里。

后仰(向上看)

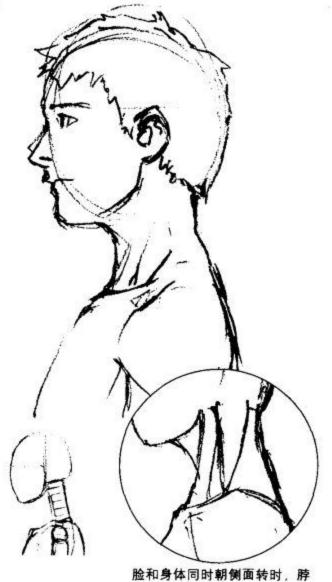




头部、颈部和身体

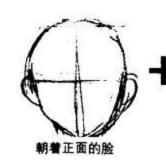
要注意身体的朝向会随着脸的朝向而变化。

脸朝侧面



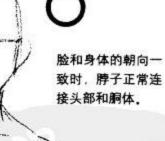
脸完全转向侧面时,身体也会稍稍朝侧面转 (不可能完全呈正面状态)

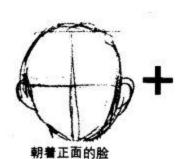


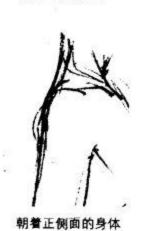


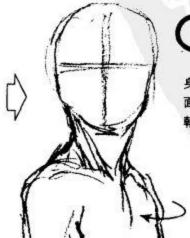


子会显得比较长.





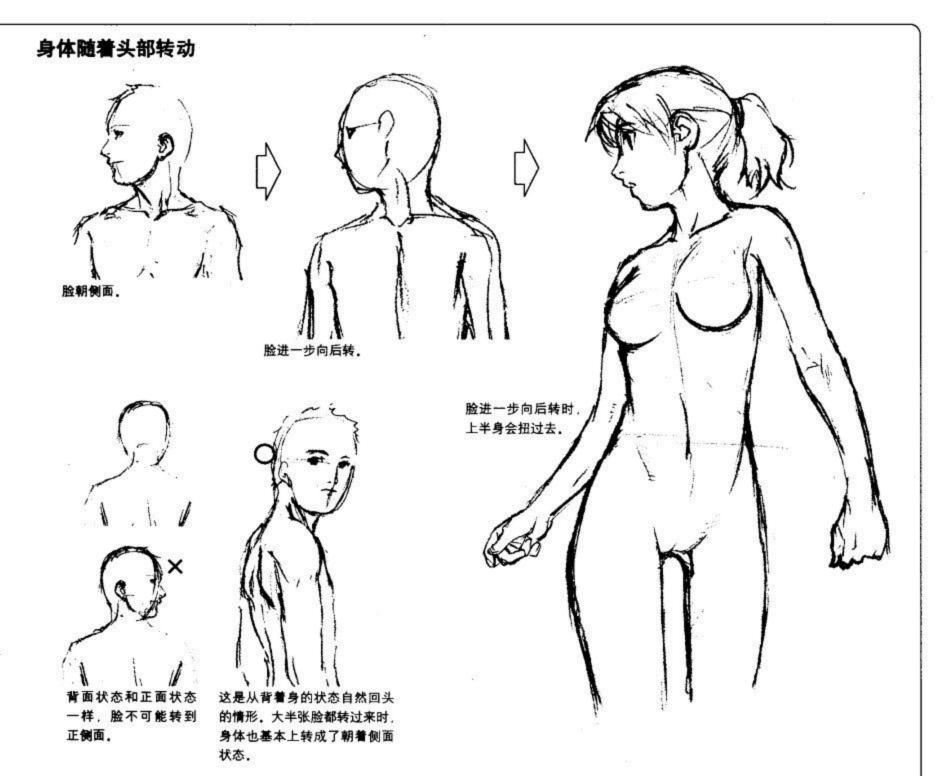




身体朝側面, 脸转向正面时、身体也会微微朝正面转, 颈部轮廓呈 、形。

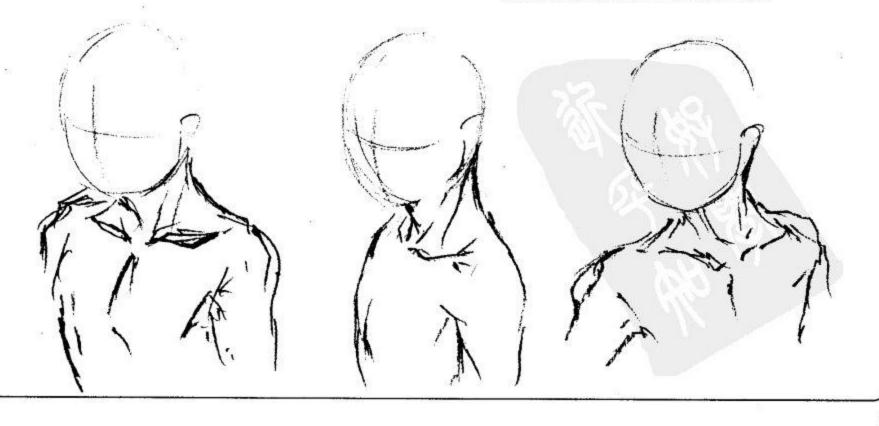


注意不可能有脸朝正面 而身体却朝着正侧面的 情况发生。



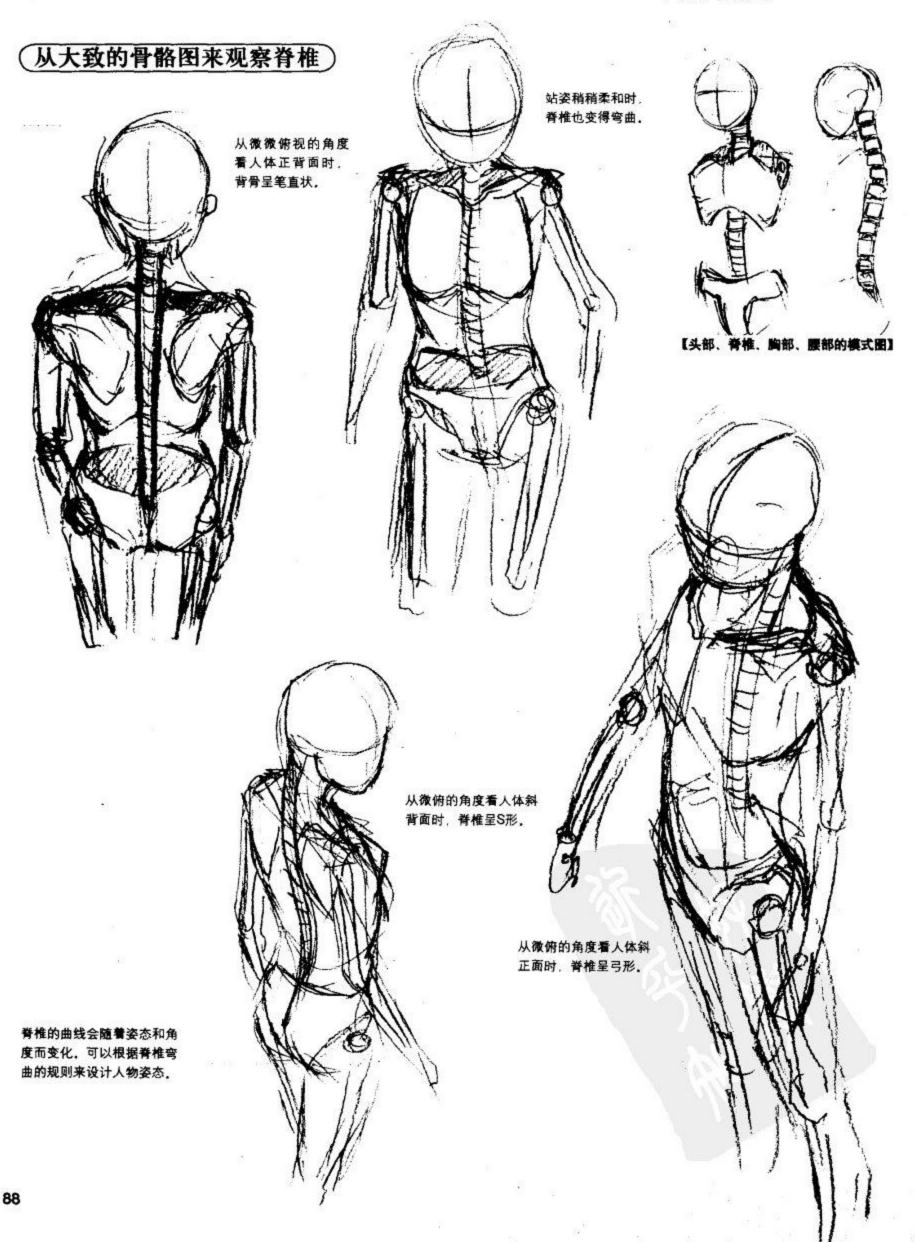
颈部的各种轮廓

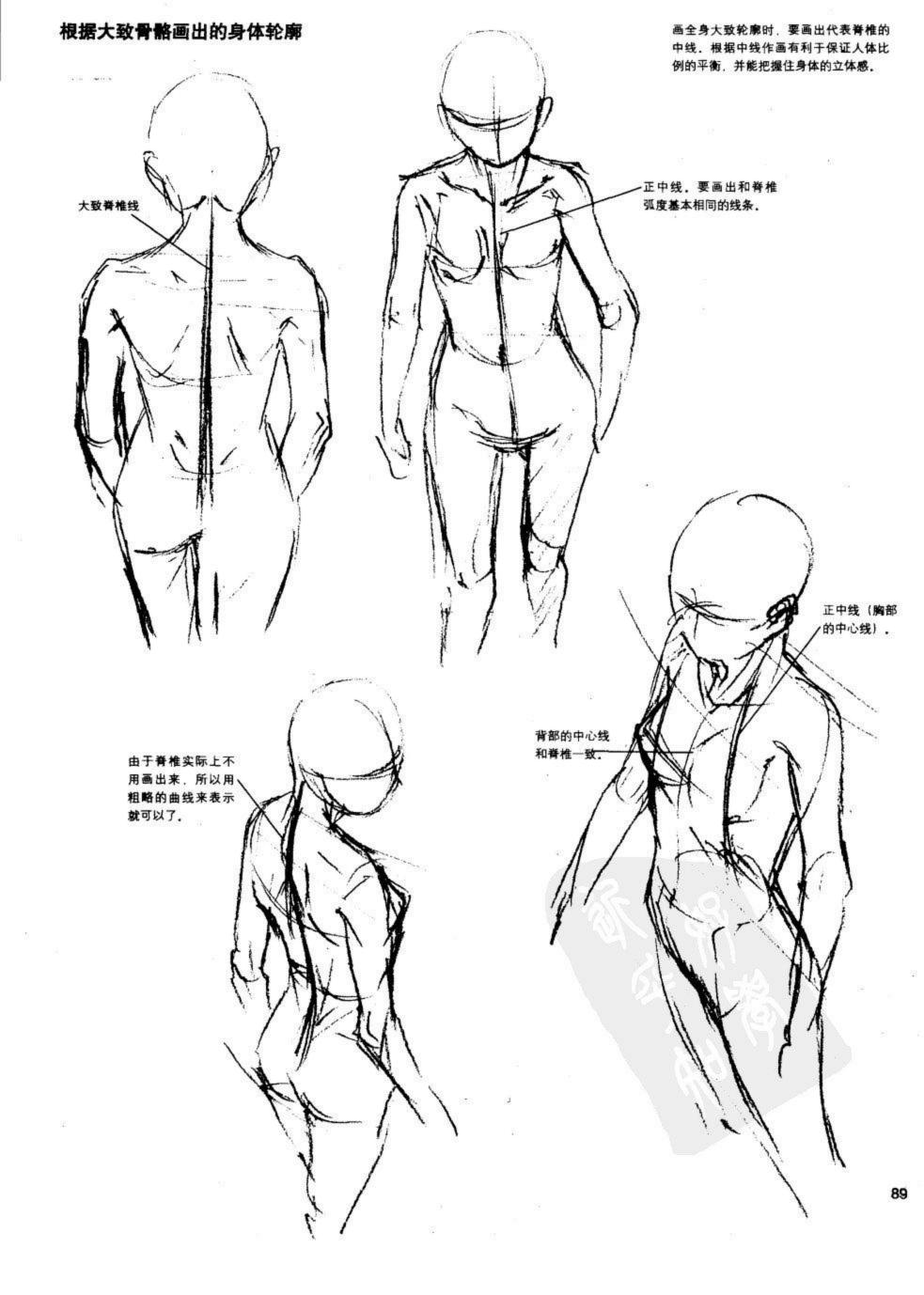
颈部的作用是连接头部和身体。即使脸部朝着相同的方向,颈部 还是要根据身体的朝向画出不同的形状和线条。

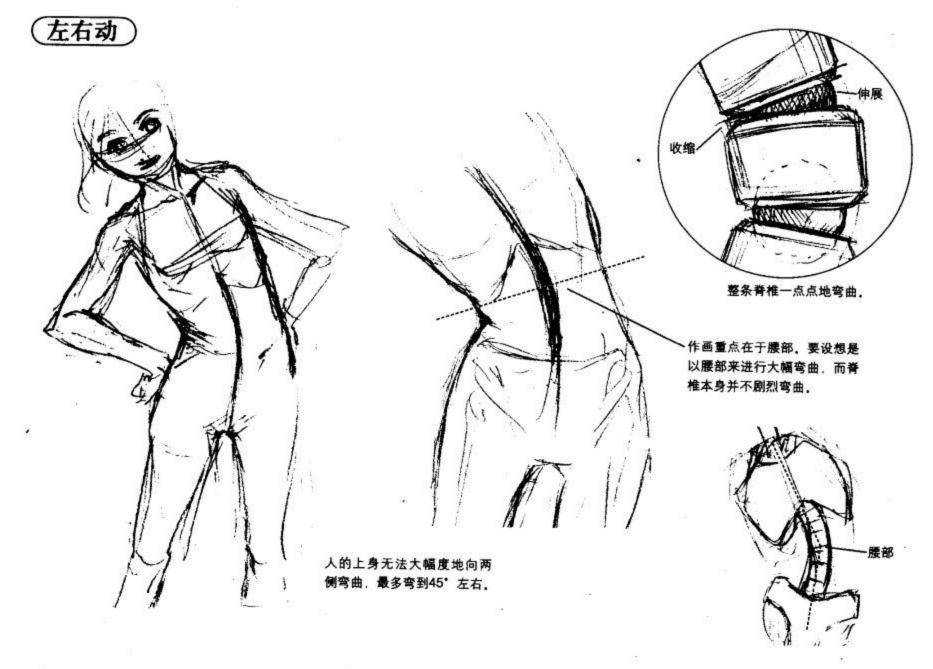


2. 脊椎的构造和躯干动作的基本知识

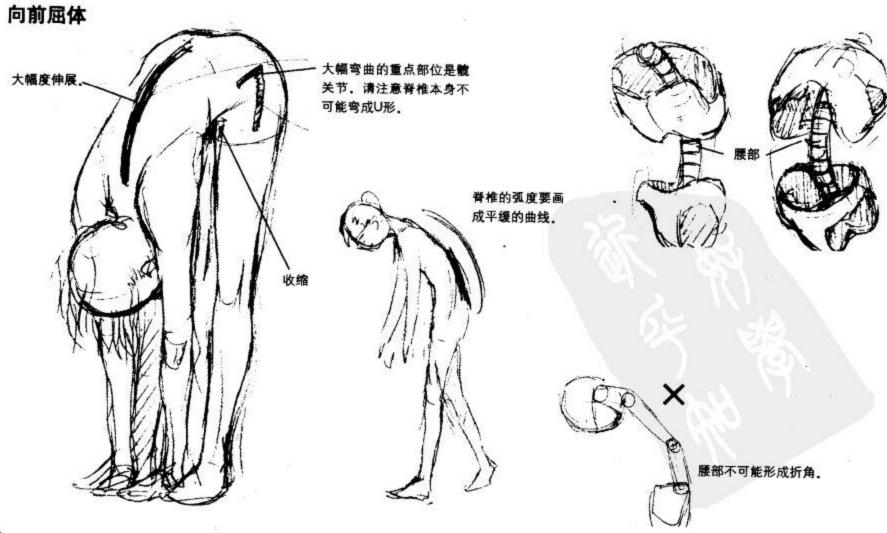
让我们来学习以脊椎为核心的躯 干的基本动作。







前后动



向后仰体



腹部肌肉和皮肤用力拉伸,使肋骨浮现出来。

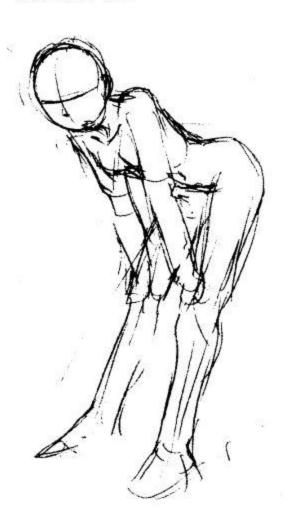
后仰最多达到 45°左右。



A.

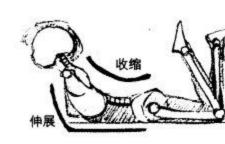
在大致轮廓中, 要用曲线来画胸, 部和骨盆部分。

抬起背的动作





这是向下趴着抬起背的状态.



·由于上身仿佛直起,所以整个 身体看上去呈大幅后仰的状态。



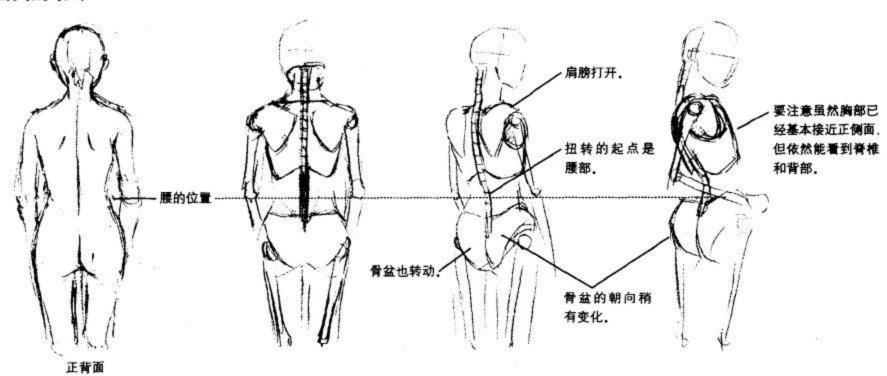
身体轮廓呈八字形, 因而后仰状态显得很 醒目。

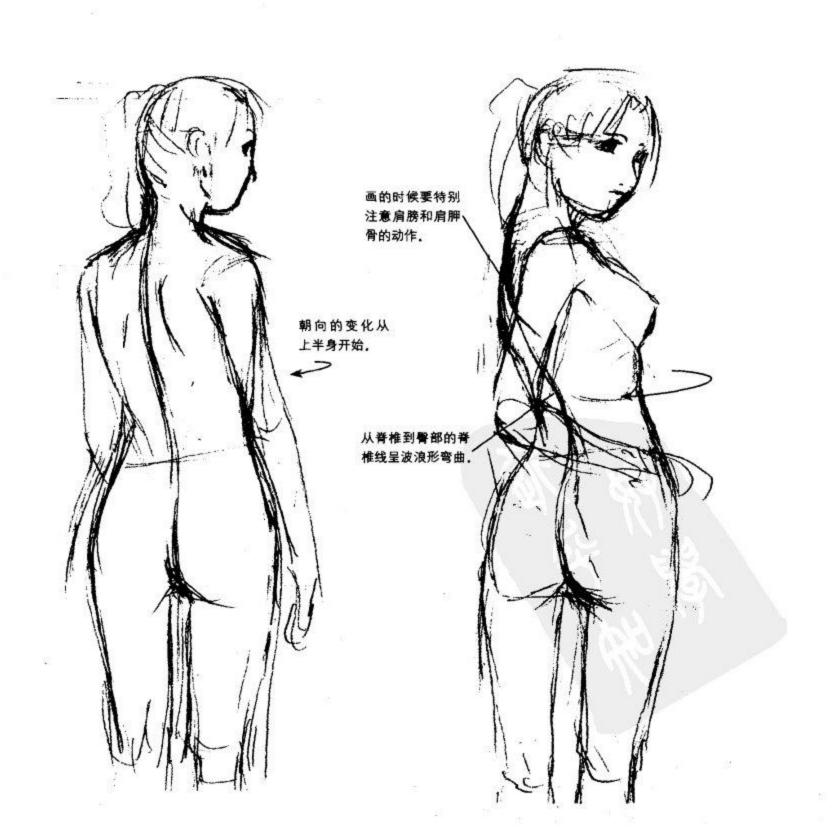


扭转身体)

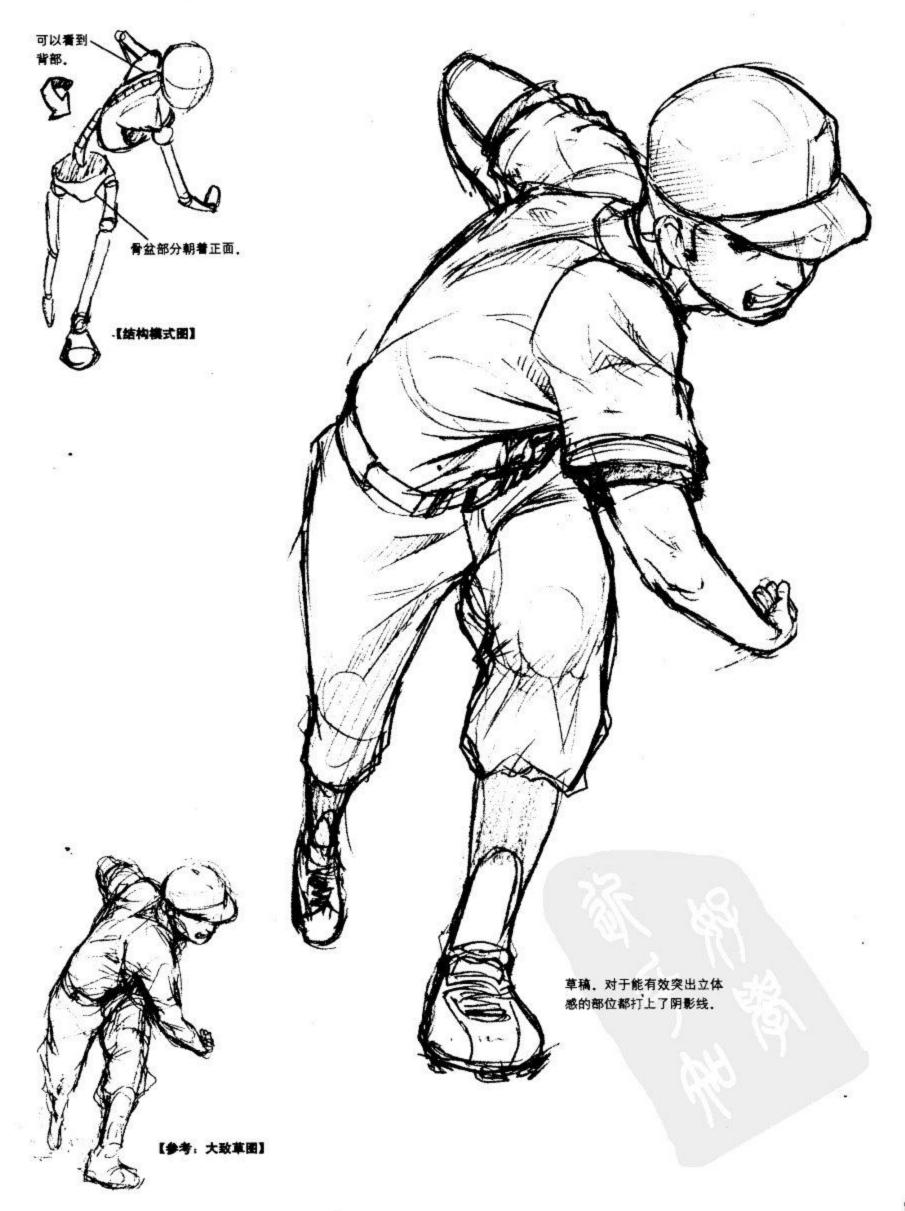
回头的动作

腰部、肩部和头部联动构成身体扭转的动作。





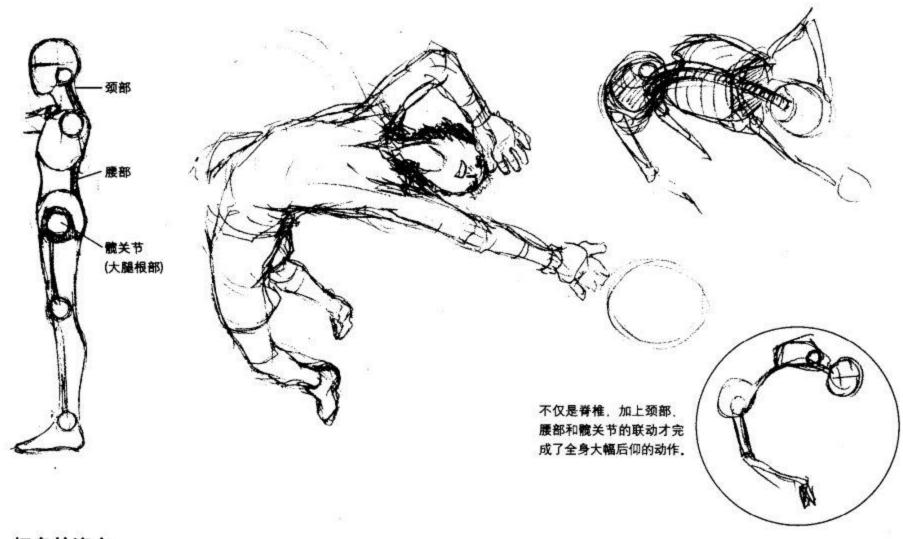
投掷动作



屈体和转体引发的动作

不光是夸张的动作,对于自然的动作也 要赋予动感。

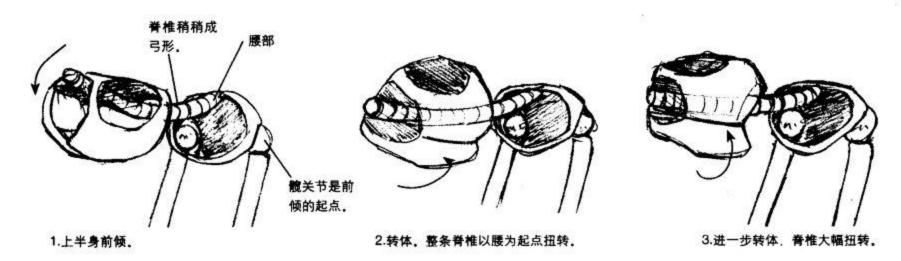
联合脊椎、颈部、腰部和髋关节的综合动作

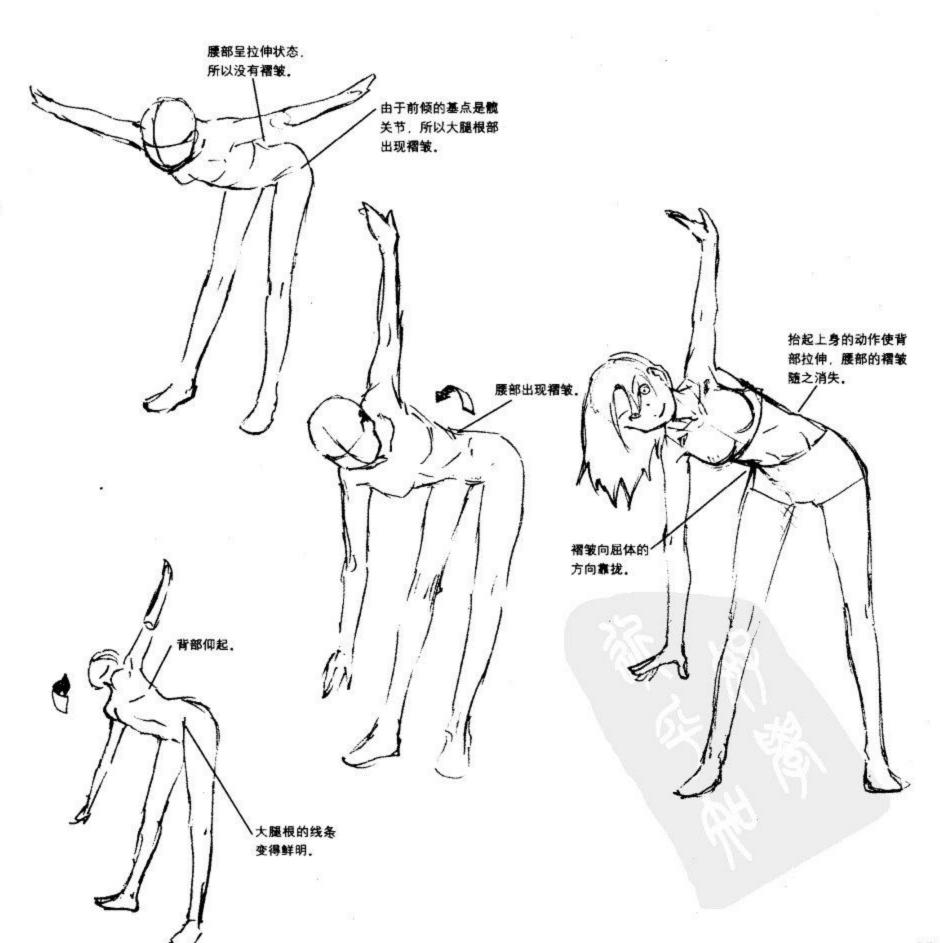


扭身的姿态



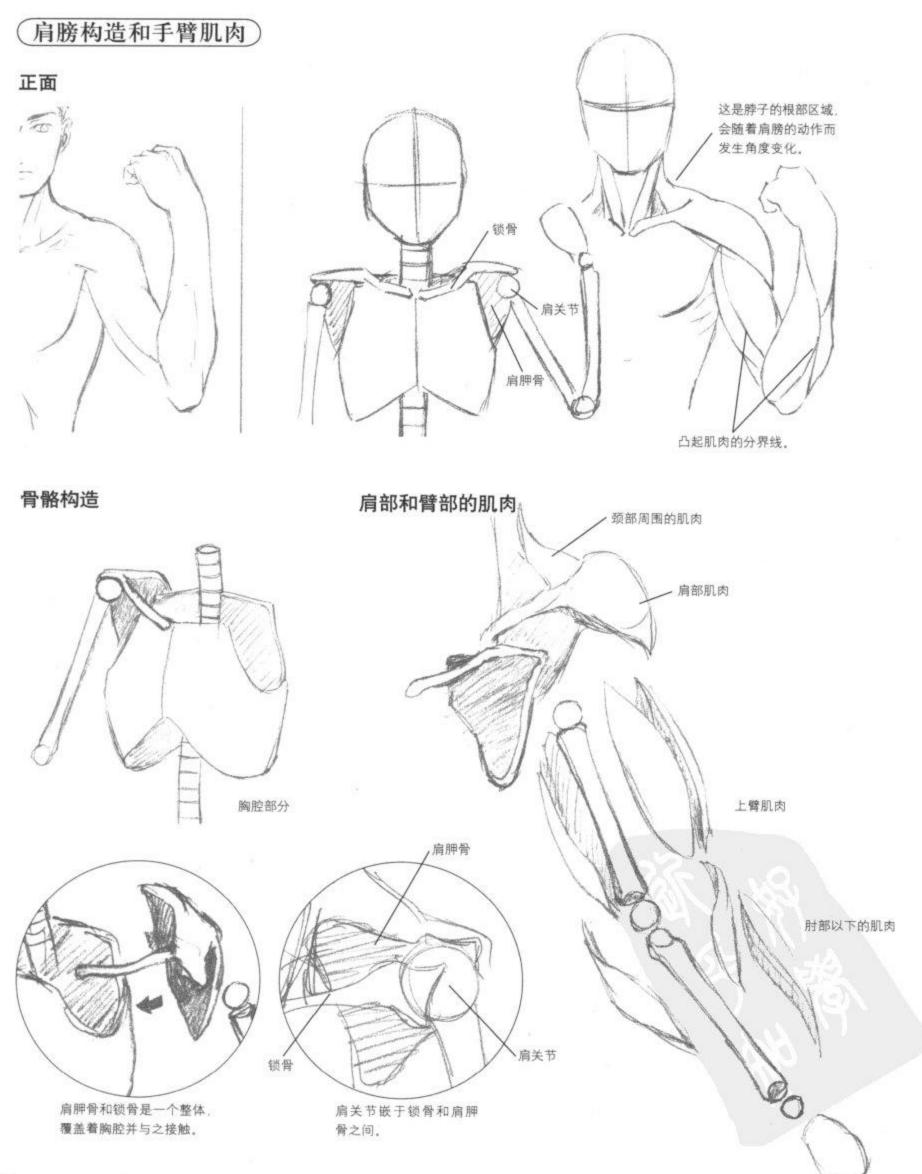
做操的动作

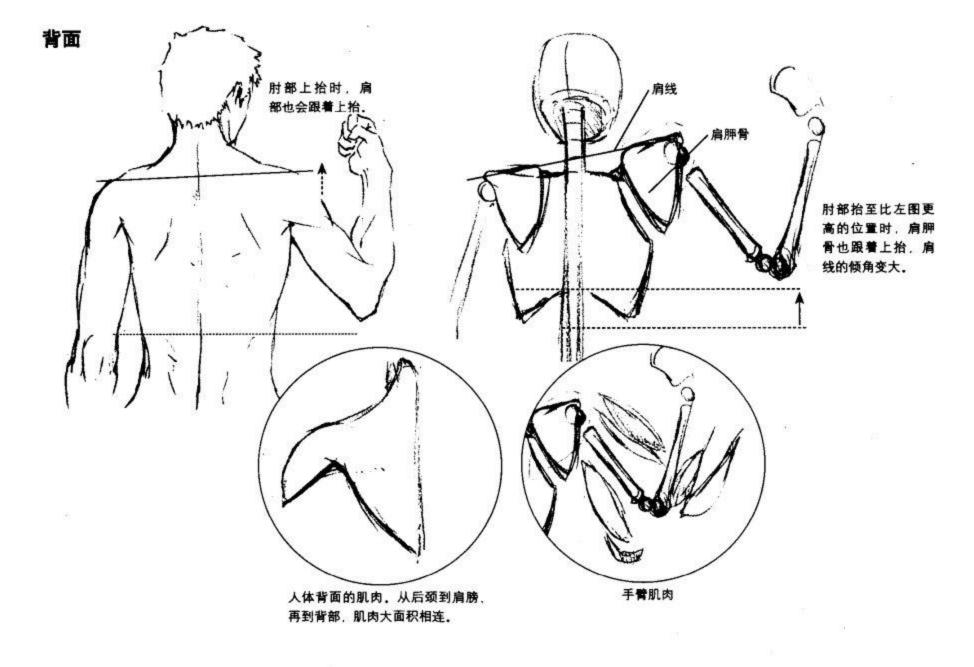


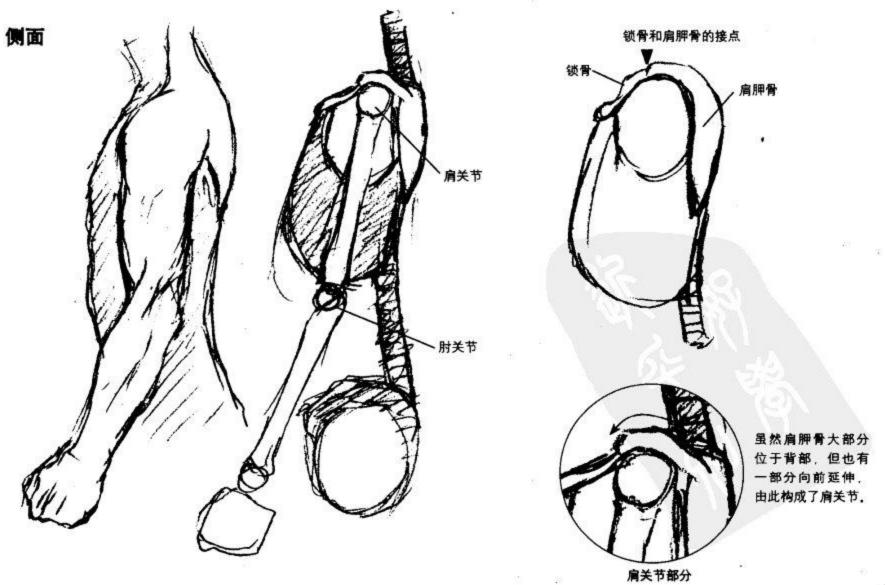


3. 肩膀与手臂的连接和动作的基本知识

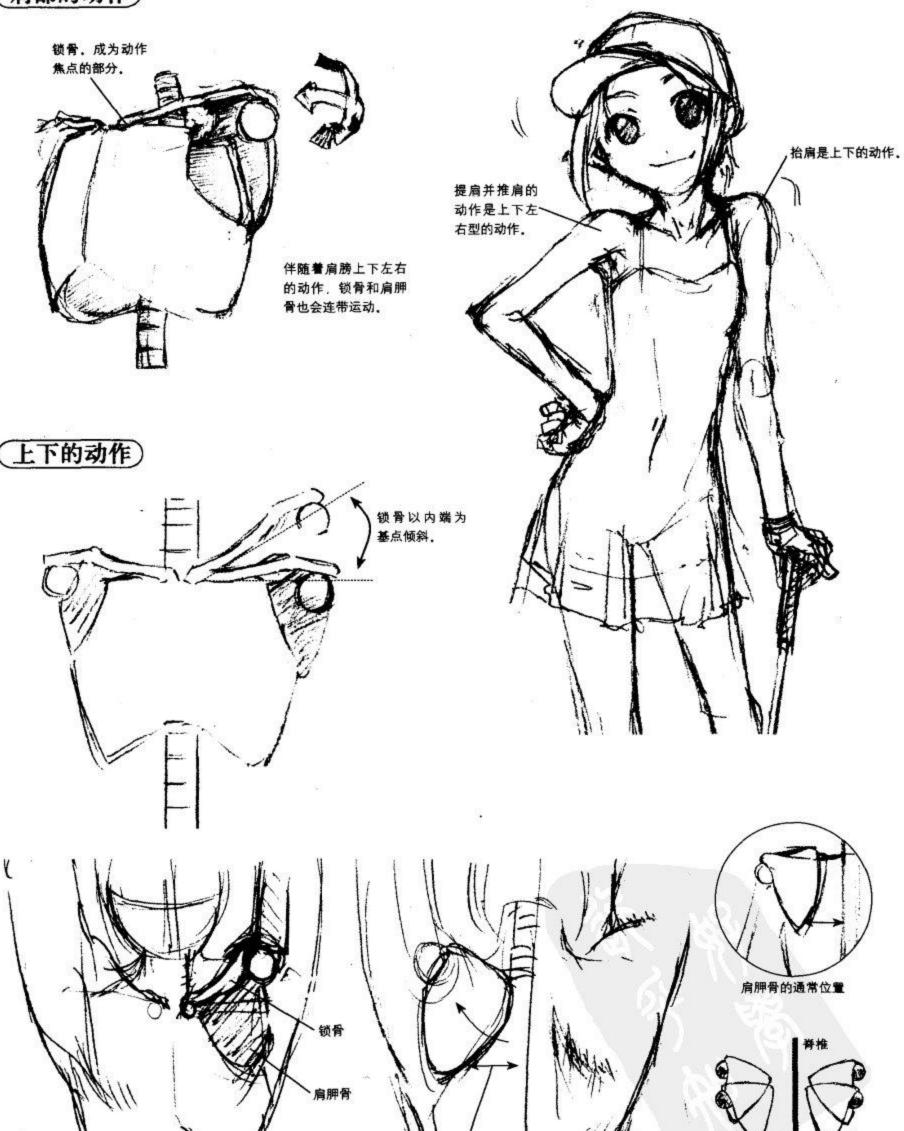
肩关节与肩胛骨和锁骨相连。让我们来 学习手臂和肩膀的构造。







肩部的动作)



伴随着手臂的动作,肩胛骨下部和脊

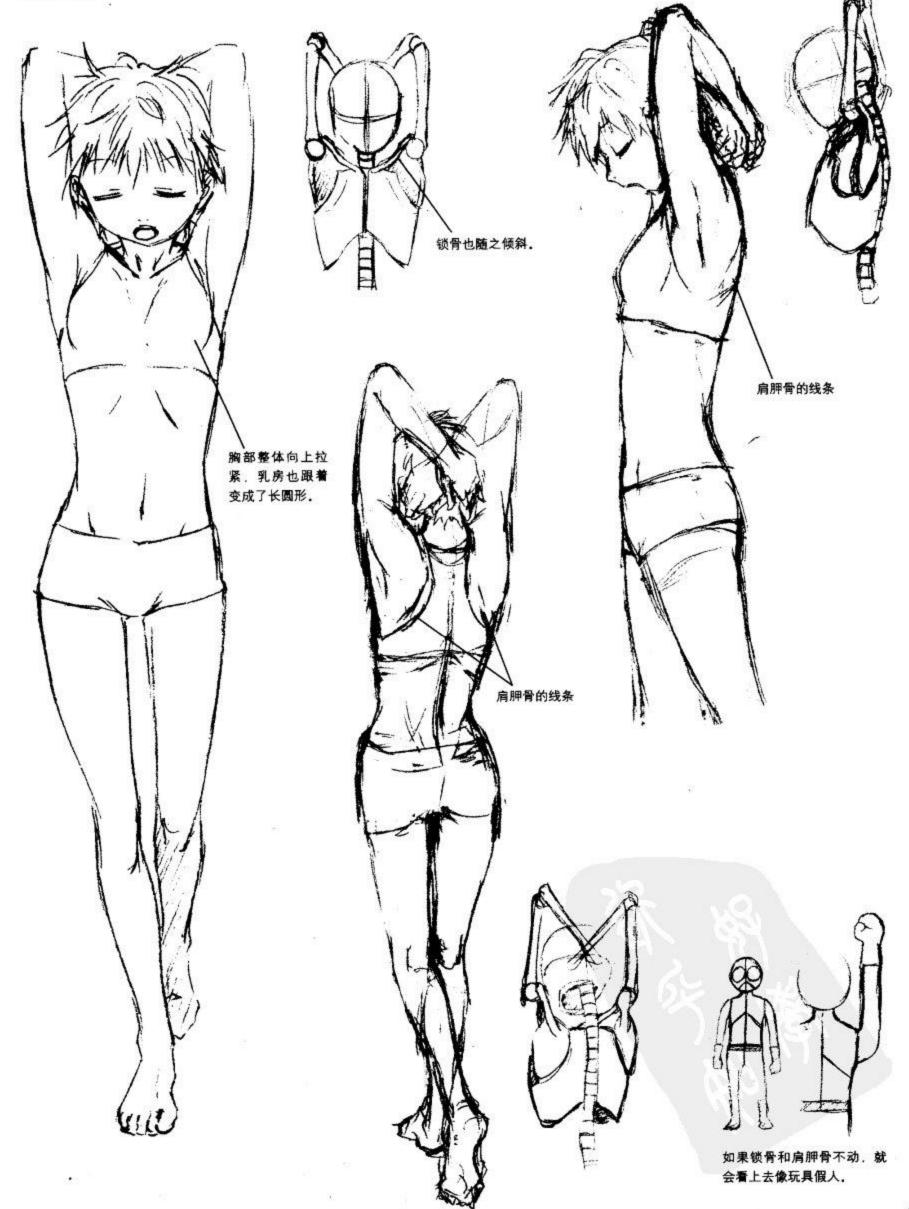
椎的距离会大大改变,而背部的表情

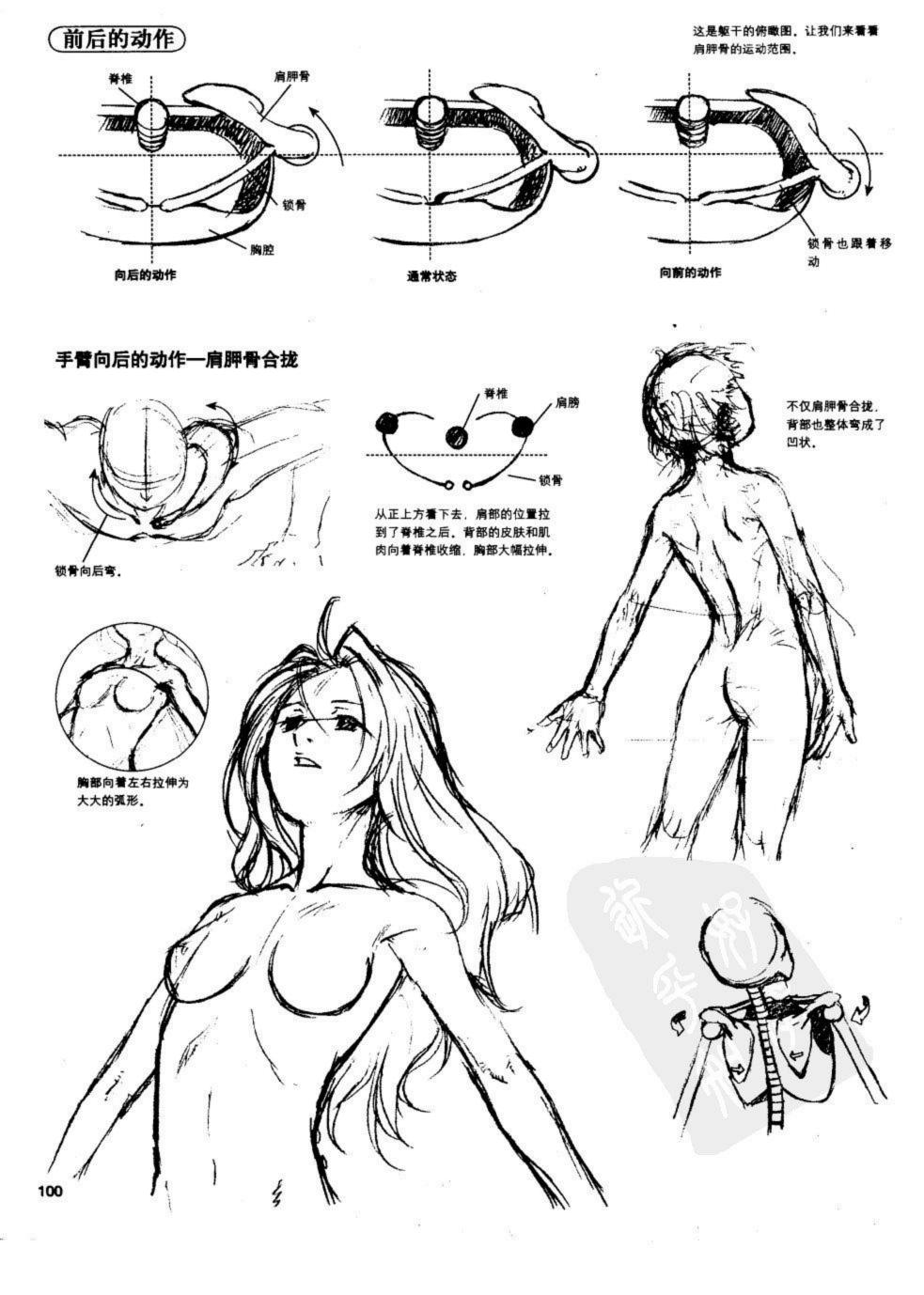
也会跟着发生变化.

随着双臂的抬升,肩胛骨渐

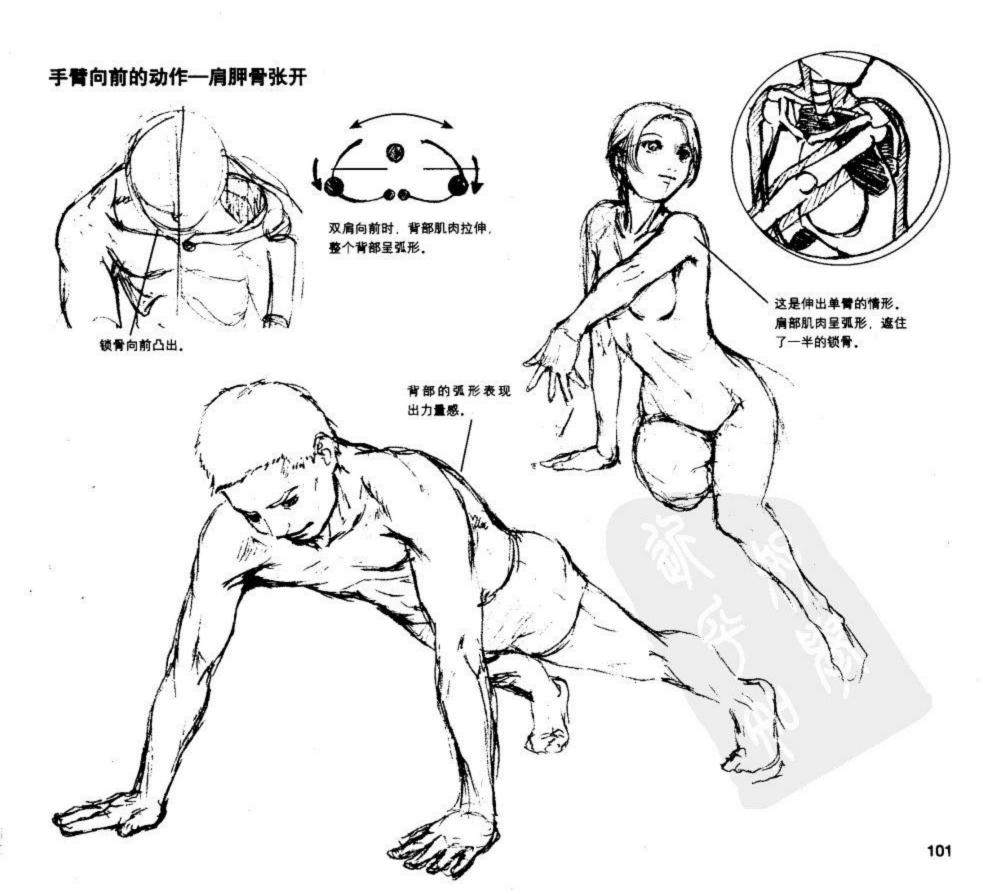
渐远离脊椎, 呈八字形。

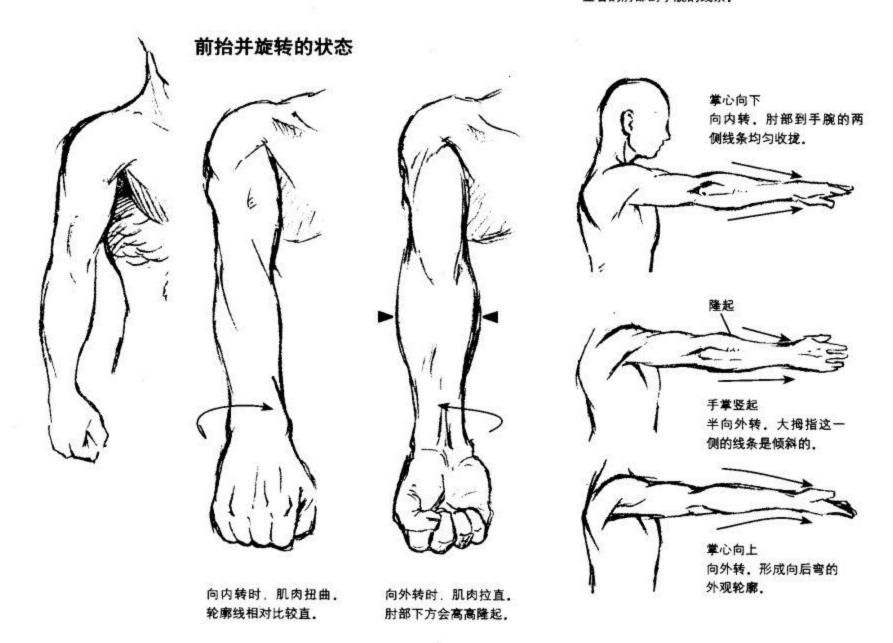
锁骨和肩胛骨连带着运动。

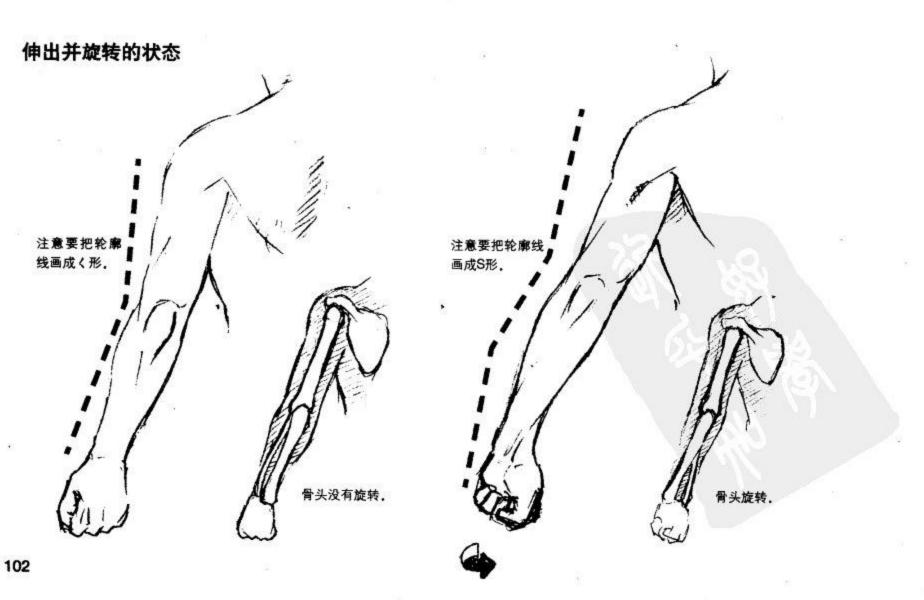






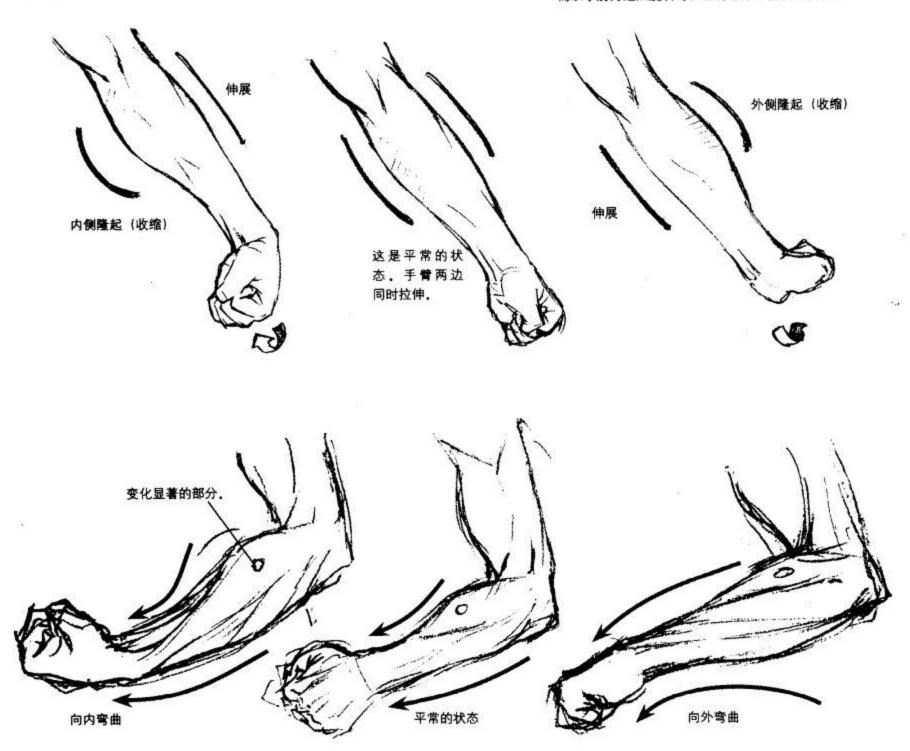






手腕弯曲的状态

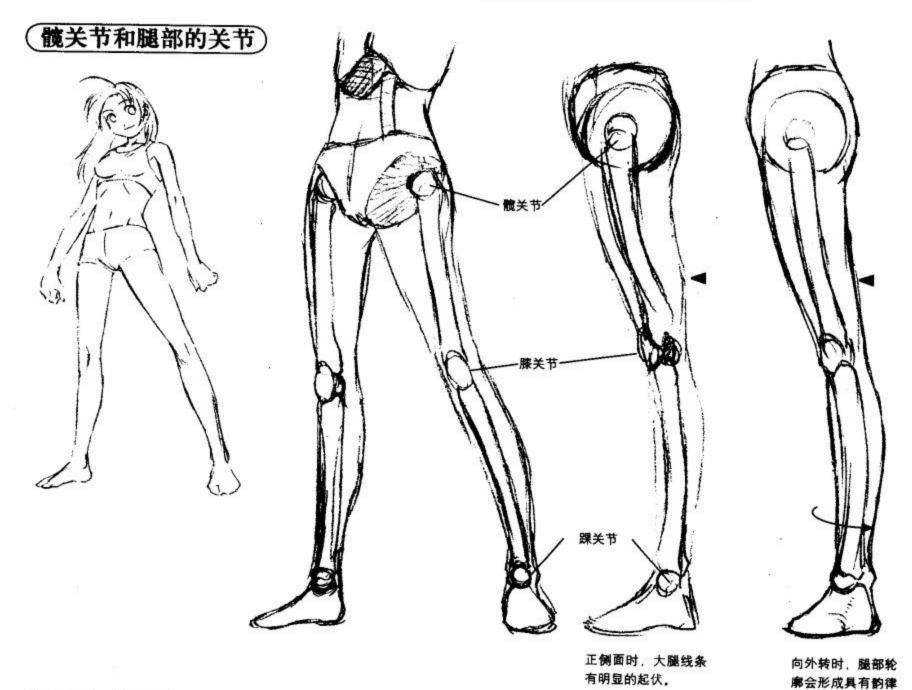
肌肉的伸展和收缩带动手腕动作,会使手臂轮廓发生变化。 而以手肘为起点旋转时,上臂部分不会发生变化。





4. 腿部构造和动作的基本知识

髋关节的旋转(腿的朝向)会引起腿部线条的变化。要 注意膝盖以下的部分基本上是不转。



髋关节的旋转

旋转的基点 是髋关节. 膝盖和脚踝 并不旋转. 向外侧旋转

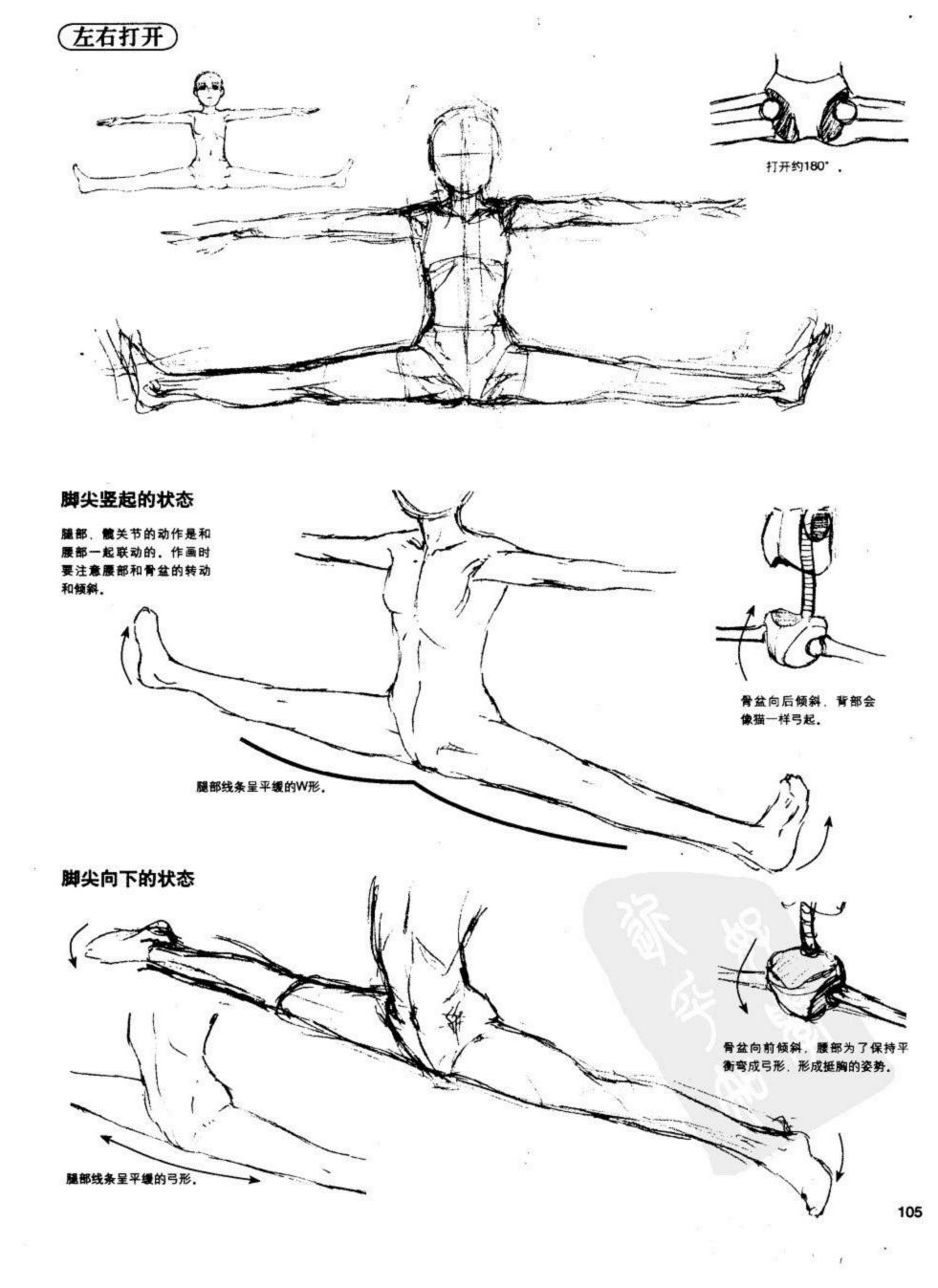
挺直的状态

如果没有经过训练,最 多只能转到这样的程度。

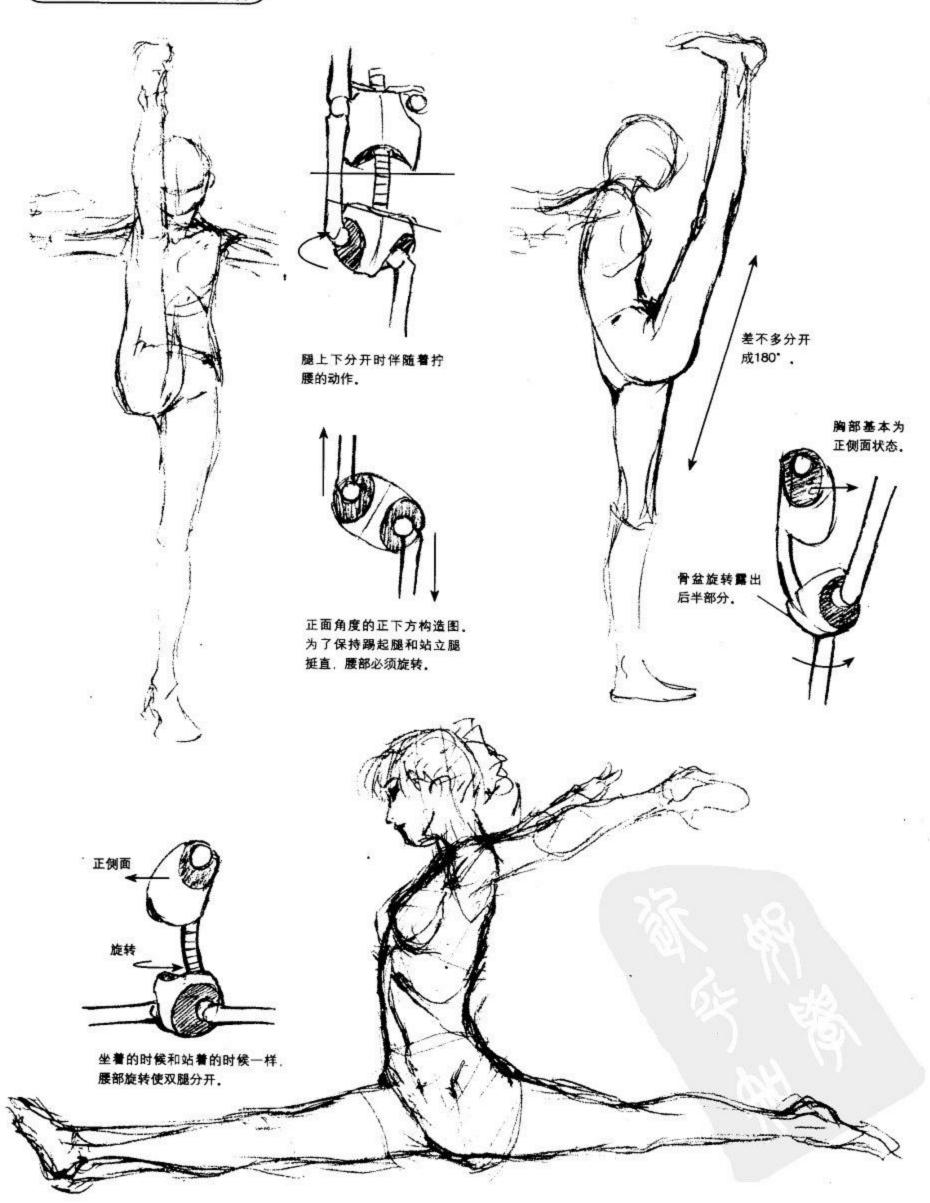
向内侧旋转

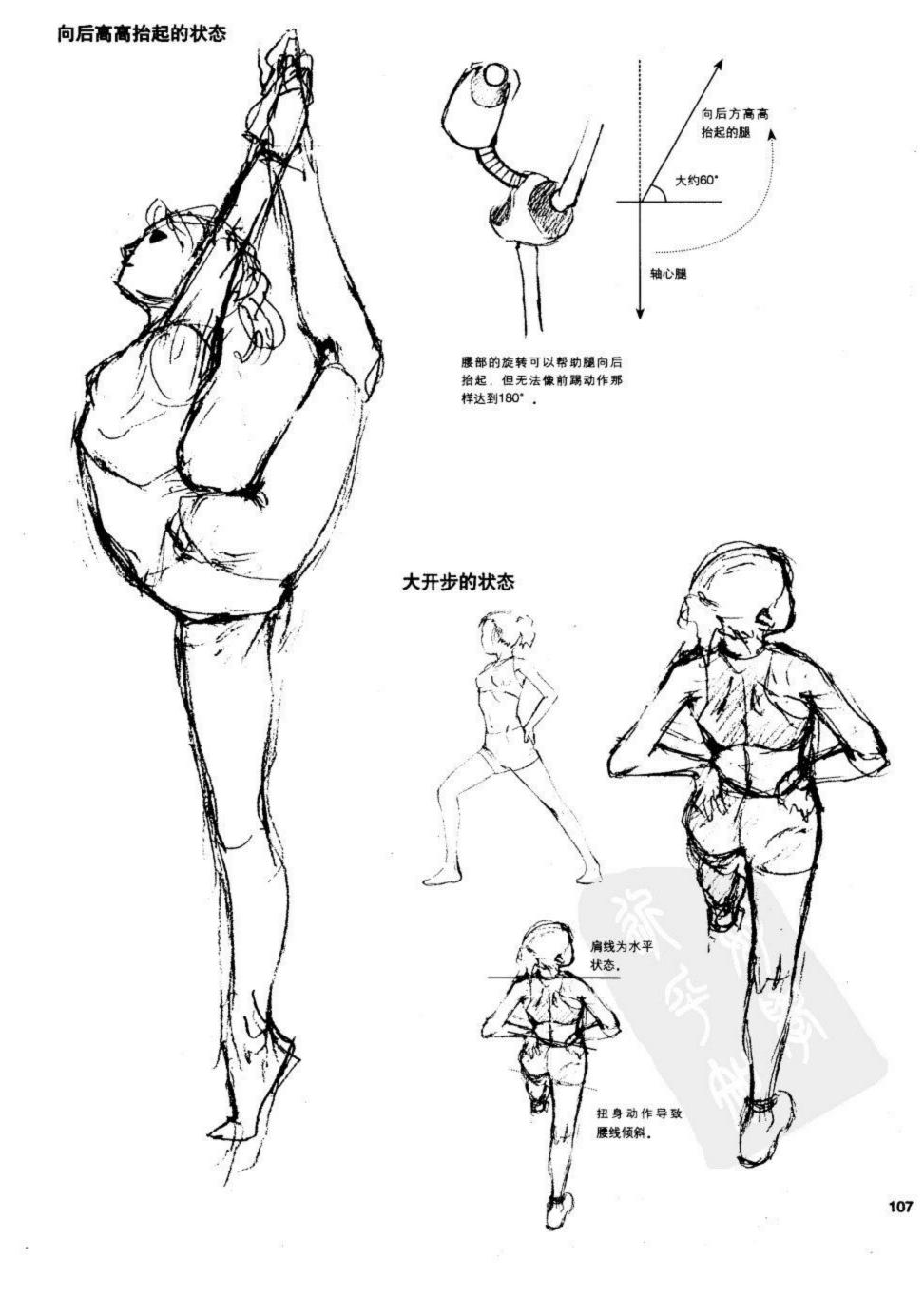


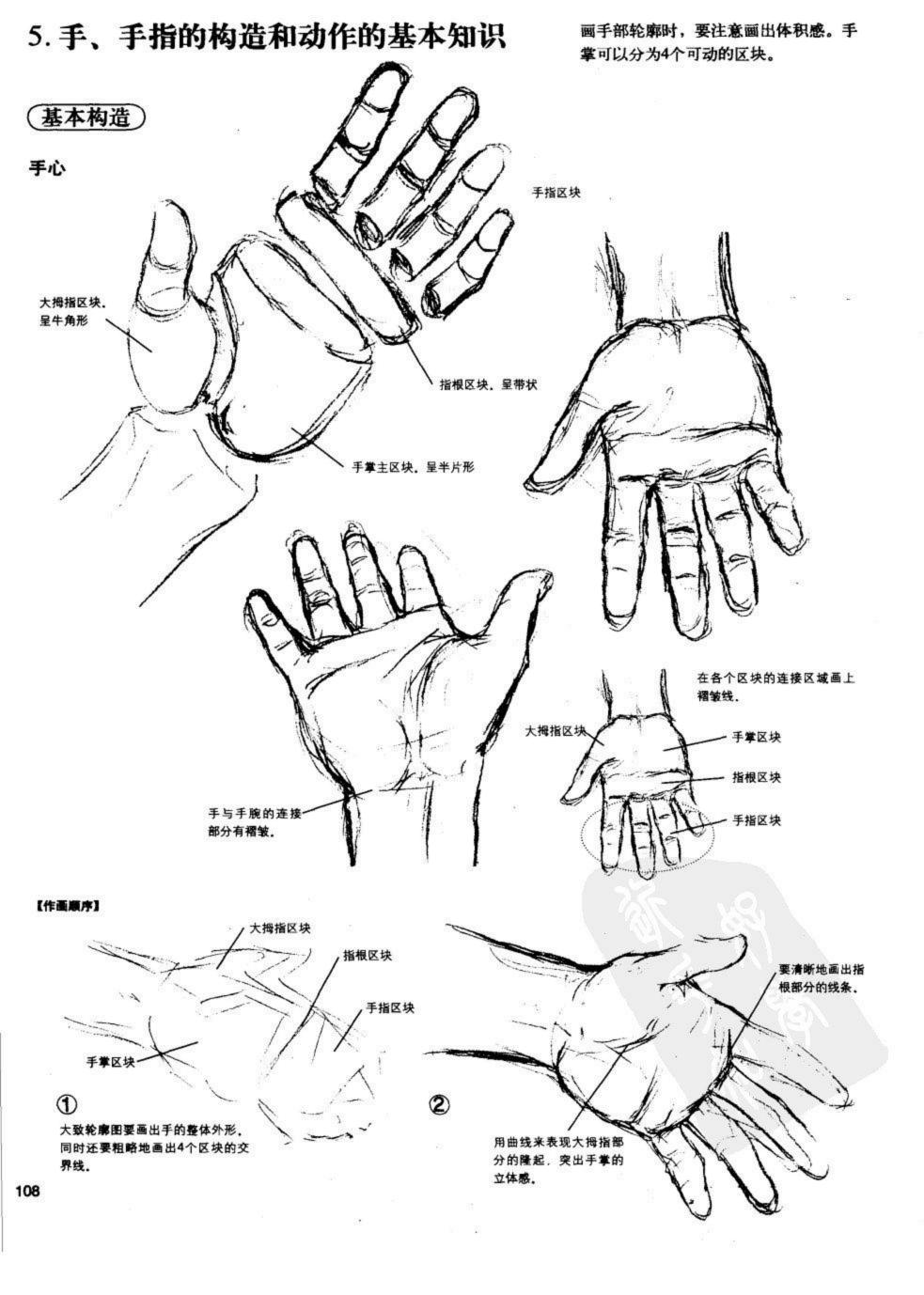
104

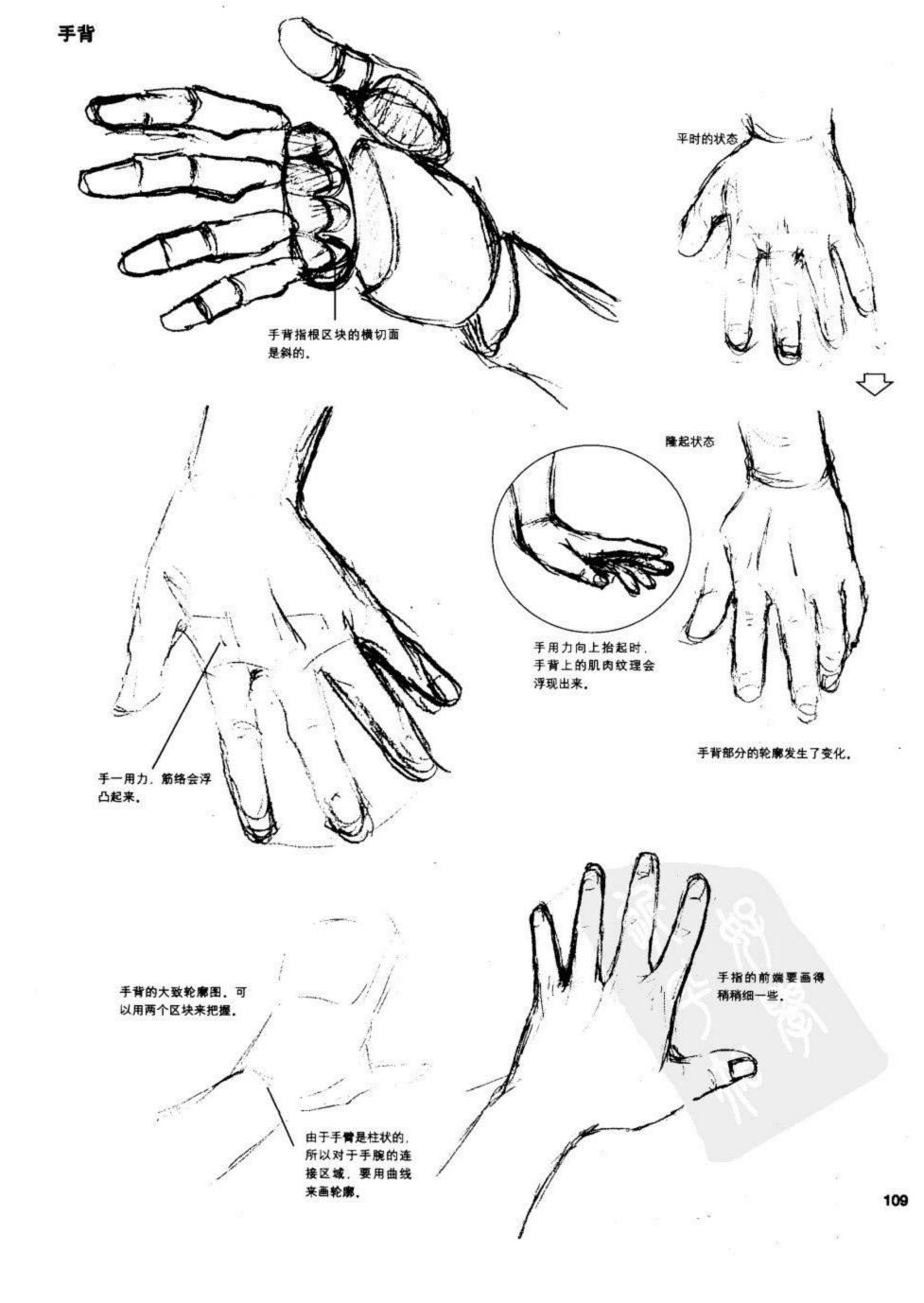


前后(上下)的动作)

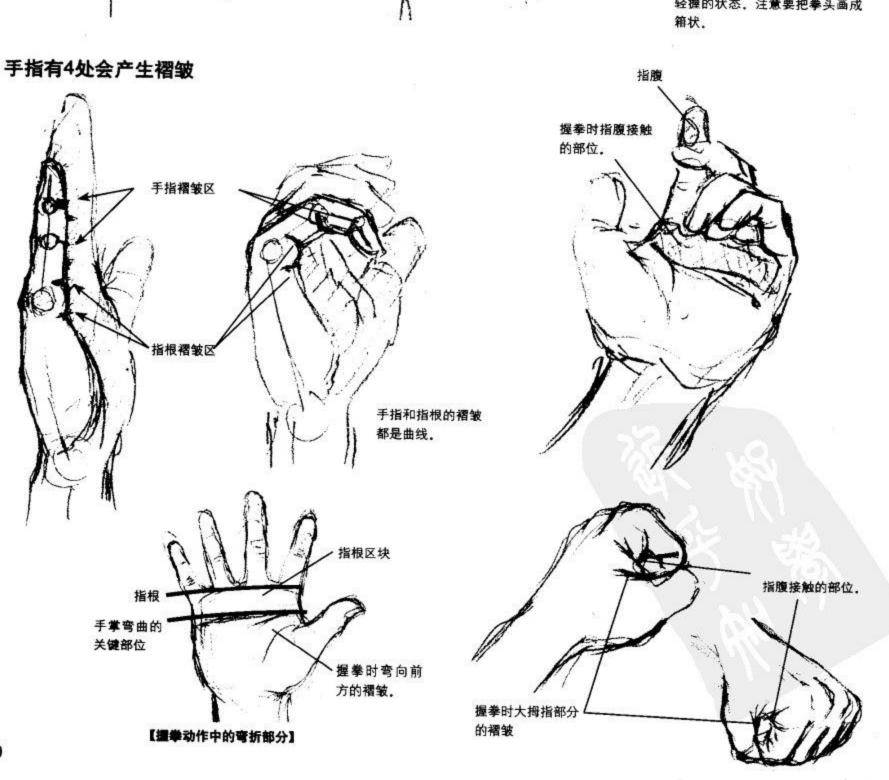




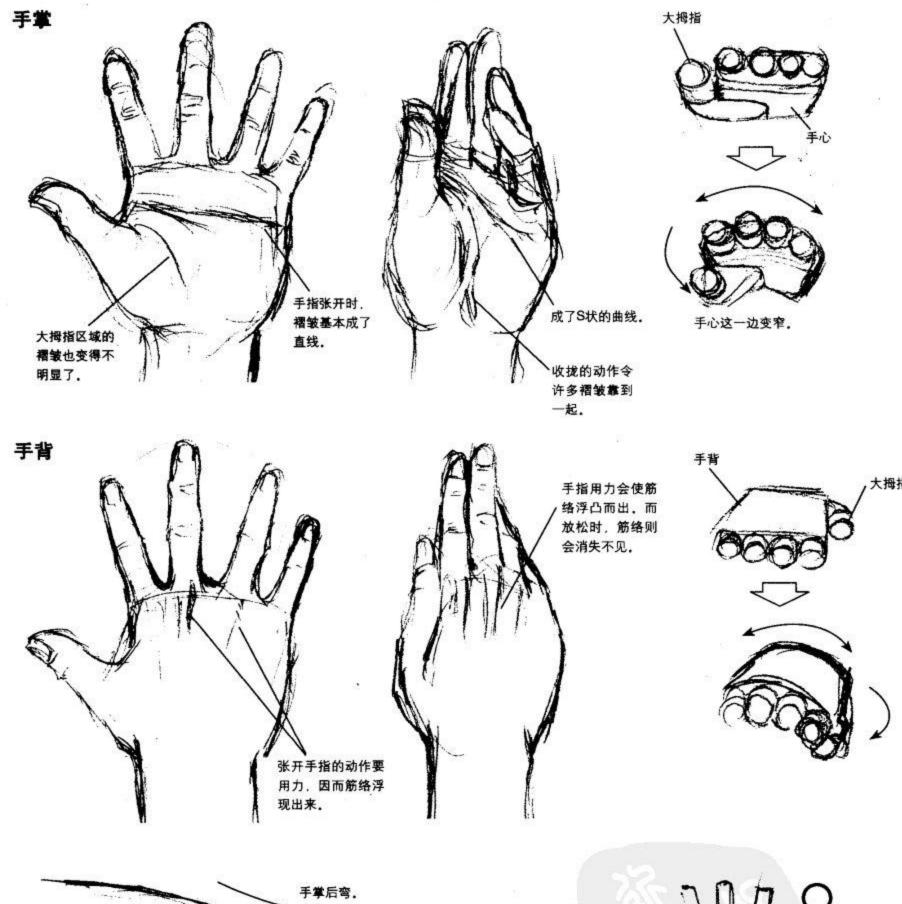




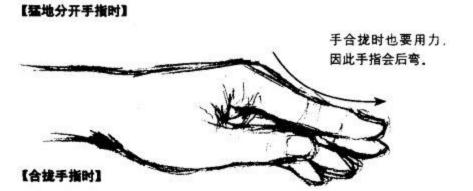




张开和收拢的动作)





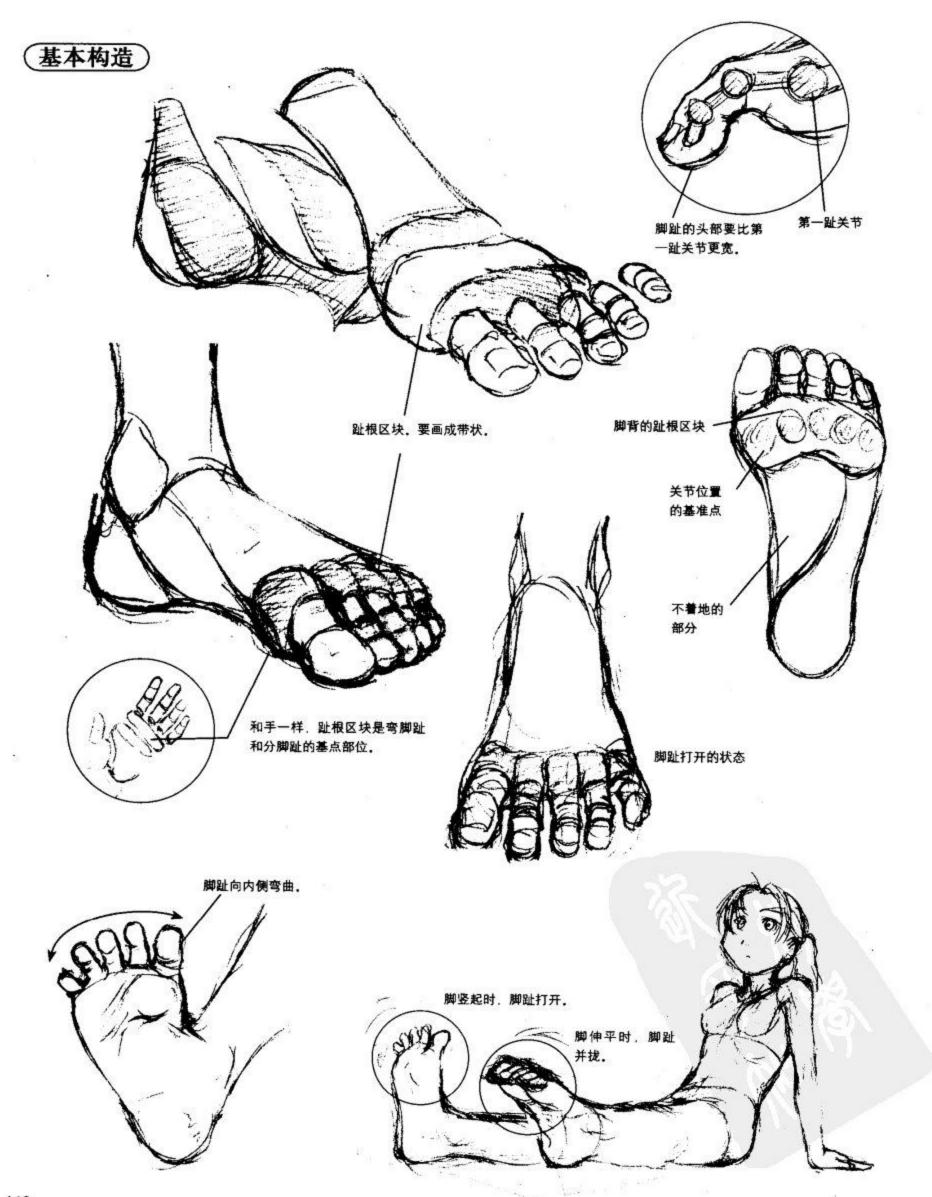


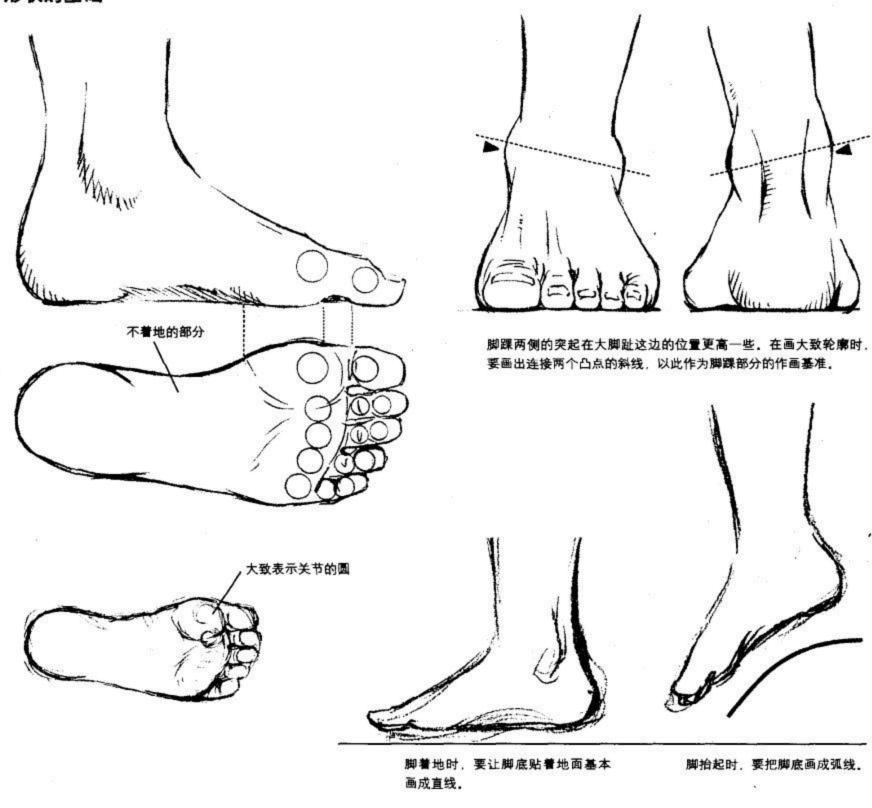


手并不是铁板一块,指 骨上原本就覆盖着大量 肌肉和皮肤,因而手可 以做出柔软的动作。



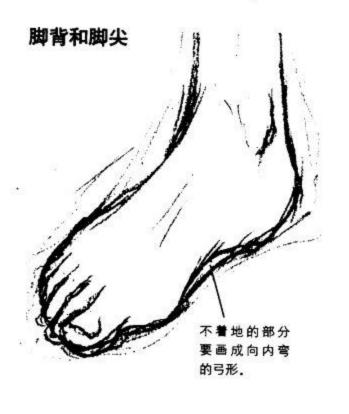
注意不能只有手 指部分打开。

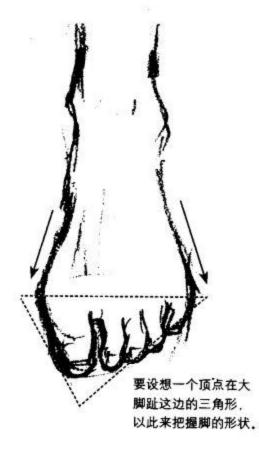




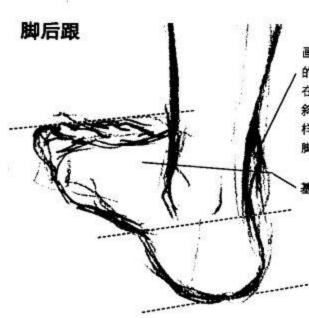


轮廓随着朝向而变化









画出脚尖和脚跟, 的平行线,然后 在线之间拉一条 斜的基准线,这 样可以很快确定 脚踝的位置。

基准线

表示阿基

表示阿基里斯腱的线条要以脚跟的三等分位置为基准。



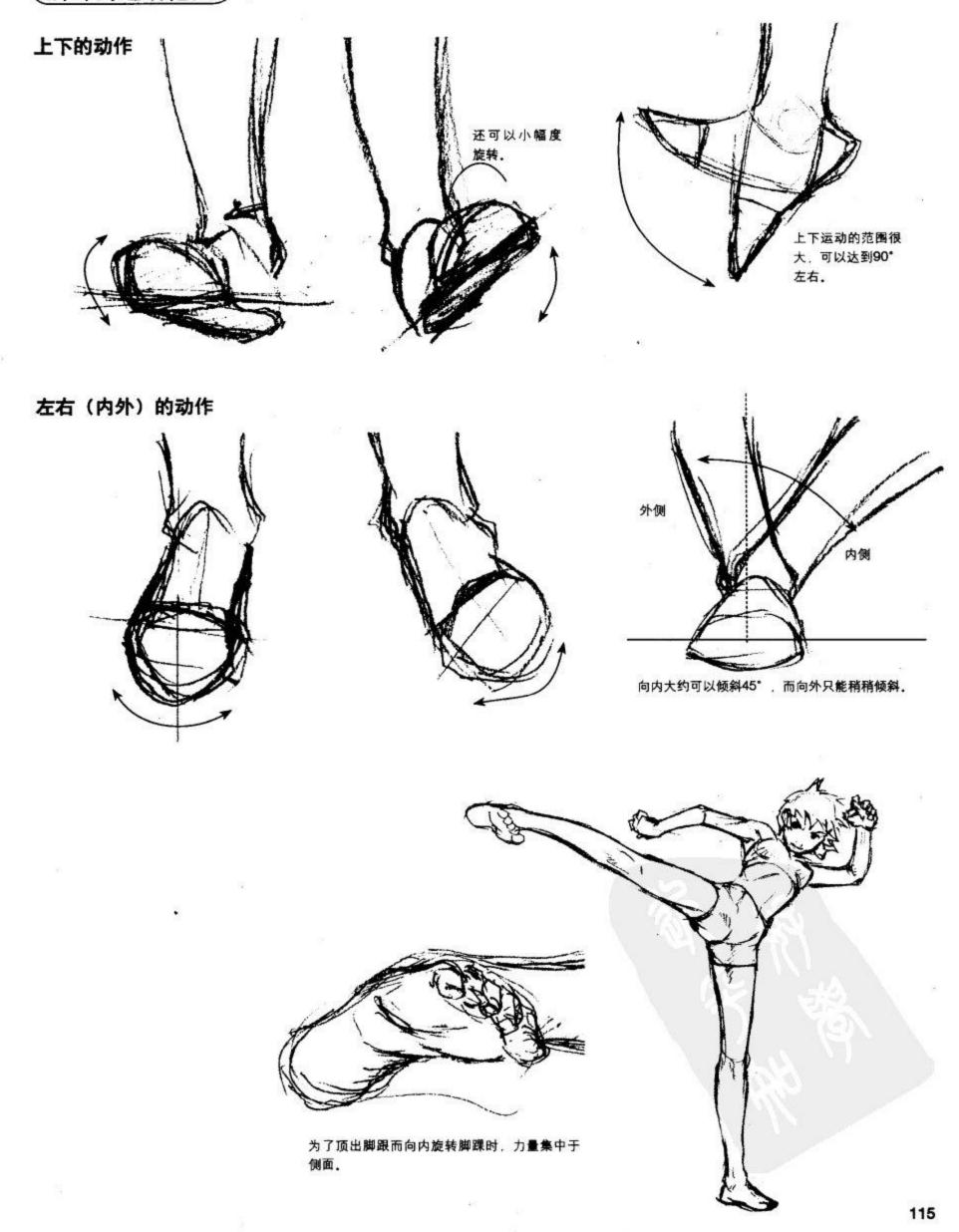
· 把踝关节画成く形,能 有力地体现出骨骼的张 力。

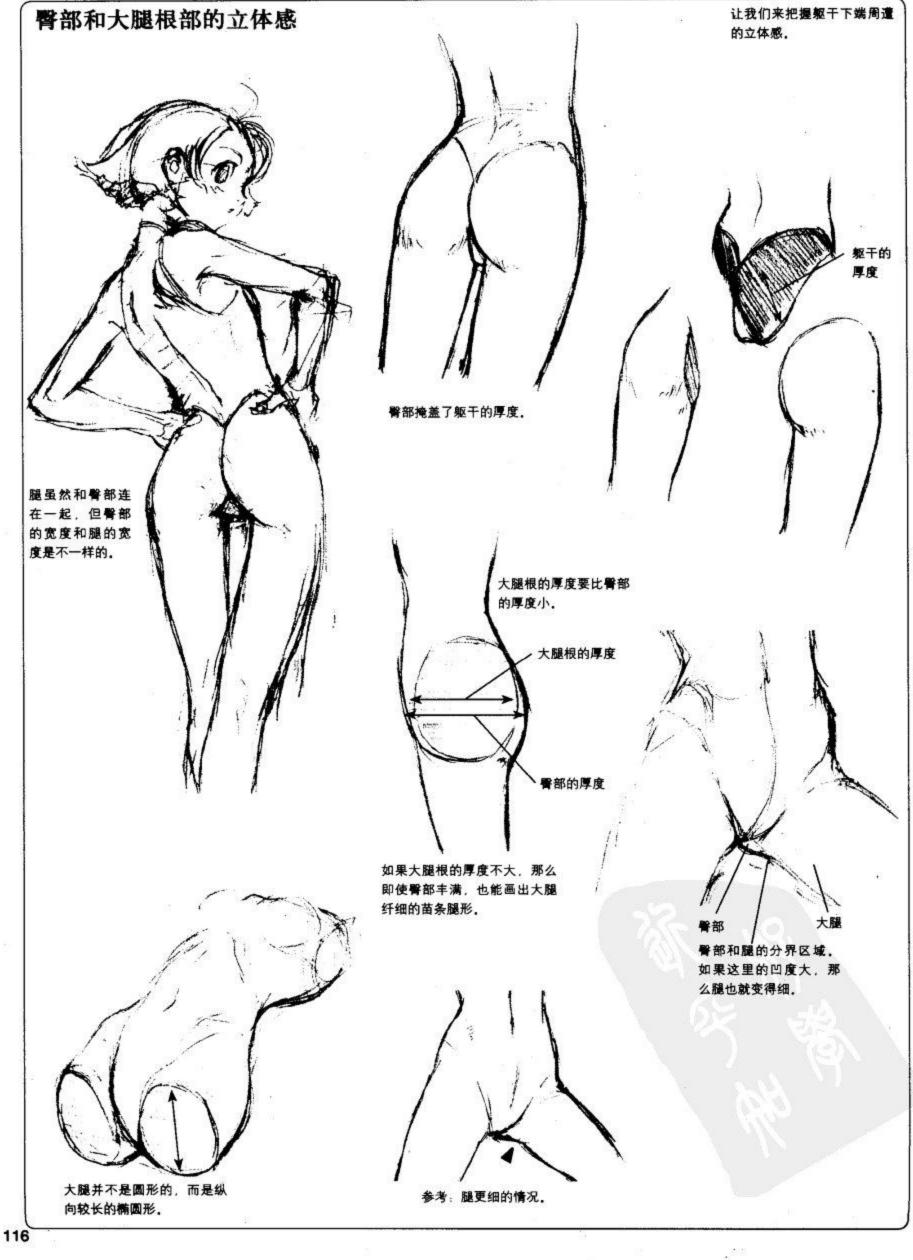






脚踝的运动范围





从漫画素描 到人物设计



动漫世界中的众多人物有着富有魅力的容颜和姿态,他们是用现实世界中不存在的比例设计而成的。

要创造出各种充满魅力的人物,并使之自由活动,创作者必须掌握丰富的人物表现方法。

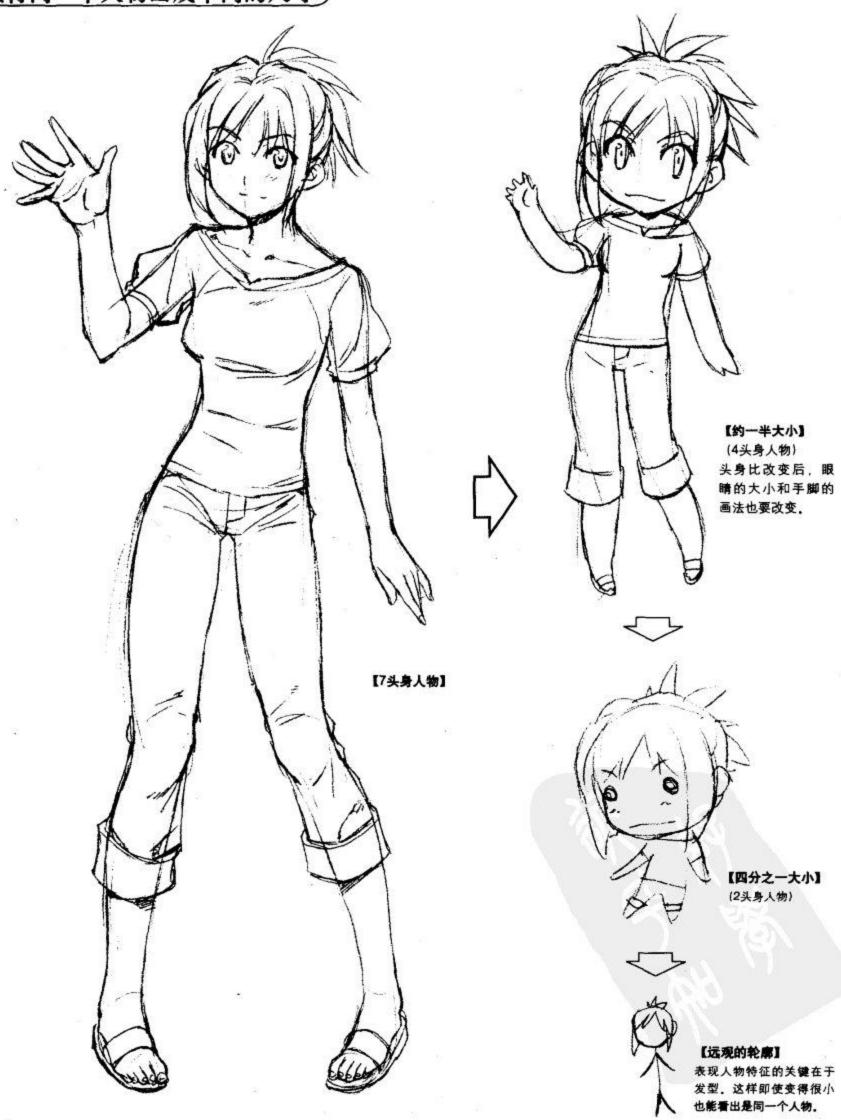
怎样才能画出富有存在感、能令读者留下深刻印象的人物呢?人物的脸、各种人物姿态和发型、个性化的服装、具有立体感的构图等等,这些都是基本元素,其中有不少要点很难通过自学掌握。不过,用不着害怕。有了漫画素描的基础就可以攻破这些难关。

在本章中,我们要以漫画素描为基础来学习人物架构、变形等实用表现技巧,掌握画出充满原创性的魅力人物的技能。

变形的基础知识

试着把画成通常尺寸的人物画小。在作画时推 敲如何使他们看上去像同一个人物,这样就会 获得进步。

尝试将同一个人物画成不同的尺寸



- 1. 减少线条。
- 2. 将复杂的线条简化。
- 3. 强调。针对人物特征进行强调。





【写实的人物表现】

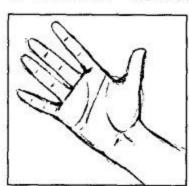


1. 减少线条+2. 简化复杂的线条。对于脸部,要将脸形(下巴部分)和头发简洁化。另外,还往往可以省略鼻侧的线条和鼻梁等部分。



3. 强调(扩大化)。对发簇和耳朵进行加大强调。同时,把嘴巴放大、突出人物表情特征的做法,也能带来良好的效果。

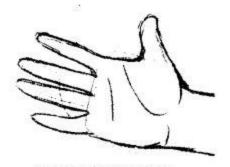
● 手的变形一简洁化



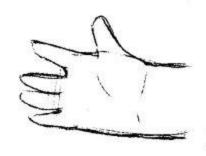
【写实的表现】



1.减少手指和手腕的褶皱 等线条。

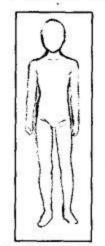


2.对复杂的线条进行简化。

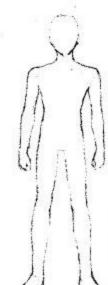


3.强调。画大手掌,画粗手指。

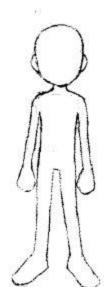
● 头身比和姿态的变形—强调(变形、放大、简化)



【写实的姿态】 (5头身~6头身)



【理想型】 7~8头身 强调肌肉和骨骼, 并调整人体比例。



【漫画型】 4~5头身 把手臂和腿画成简单 的棍状,放大手脚和 头部。

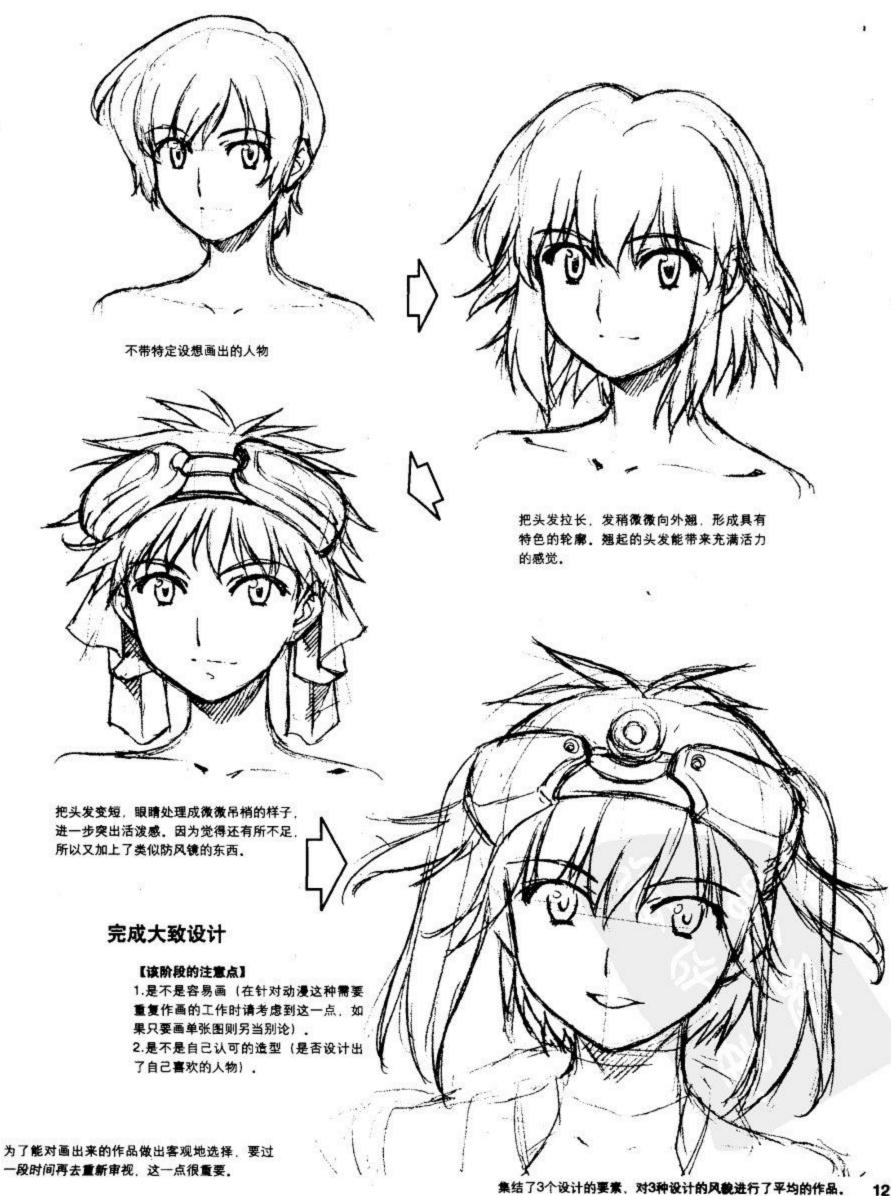


【Q版型】 2~3头身 缩短头身比,将手臂 和腿进一步简化。

人物设计技巧

为了设计出能给人留下印象 的人物,不仅是脸部,发型、 体态、服装等各方面都要进 行变形。





脸部变形的设计

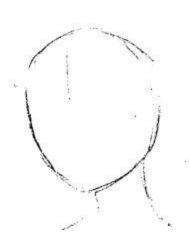
为了能让人物具有一见可辨的头部轮廓, 必须 将之设计得富有特征。要设计出有特征的头部, 可以采取"定形作画"和"补足作画"两种方 式。

1. "定形作画" ~ 先确定头形脸形的作画方式~

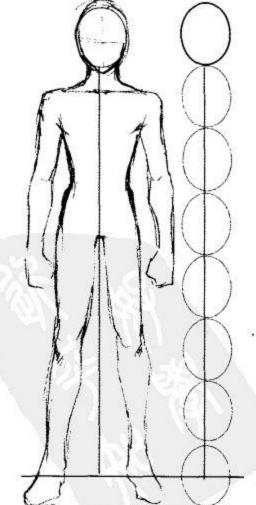
这种方式要以四边形等图形来替换圆和叉中的圆。而 对于基本的鹅蛋脸类型则不用替换。





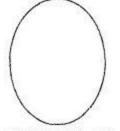


对于尖下巴的人物,画的时 候要消去圆弧的一部分,并 保证脸部比例的平衡。要慎 重地把握好从脸颊到下巴的 角度.

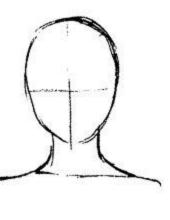


如果把头形的大致轮廓直接作为头部 大小的基准,那么在画全身图时,就 可以快捷地把握好全身的比例(头身 比).

通常的"鹅蛋形"



对于鹩蛋脸的人物 可以直接采用大致 轮廓的形状。





形轮廓线的外围。

2. "补足作画"~添加下巴套件的作画方式~

下巴套件是下颚

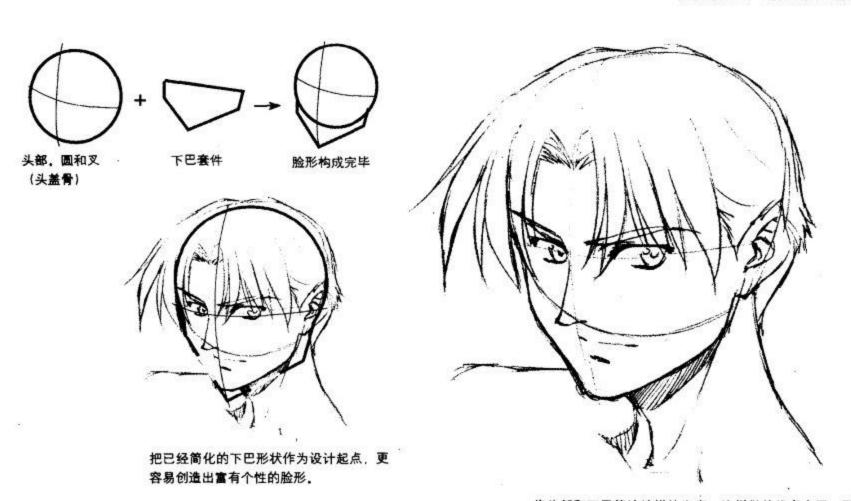
把这个部分想象成纵向切

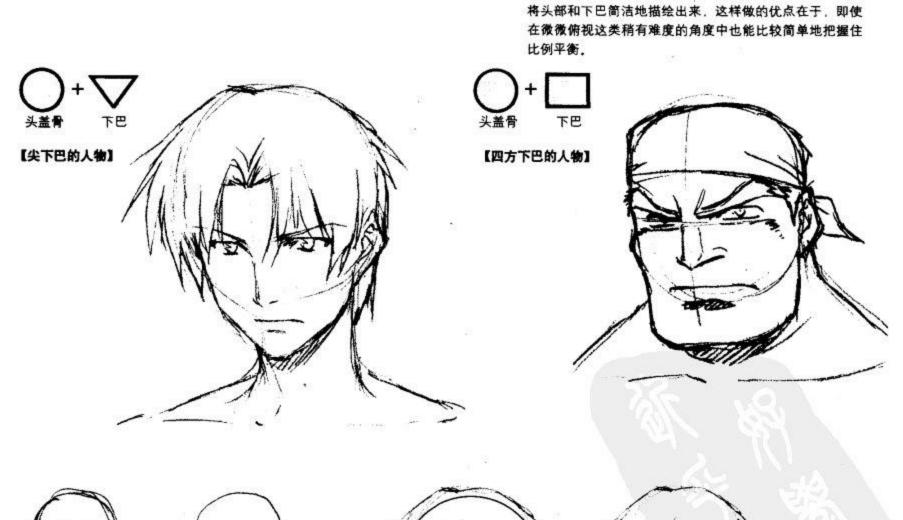
开的半个纸杯粘在头部上

的情形。

部分的变形.

这是先用圆和叉把握头盖骨的一部分, 然后再补上下巴套件的作画方式。





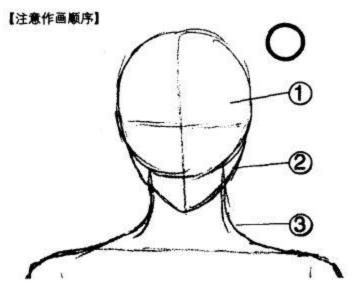
如果为上面那个人物加上

四方的下巴。

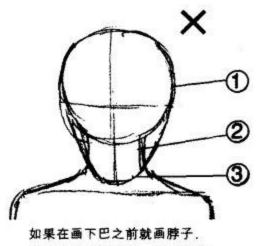
的下巴,或许会创 造出自己根本没想

到过的人物。

添加下巴套件作画的诀窍

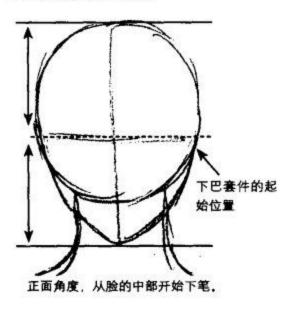


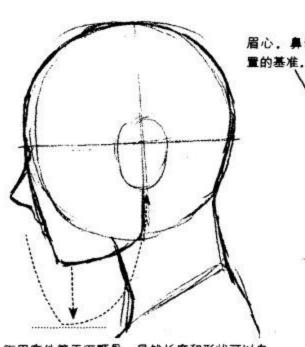
- 1.画出圆和叉。
- 2.画出下巴套件、
- 3.画出颈部。



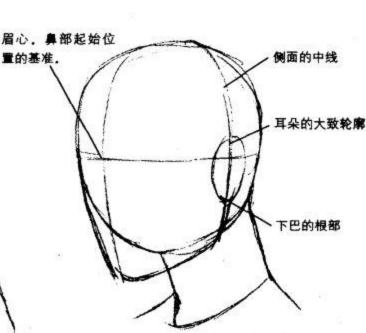
如果在画下巴之前就画脖子, 那么画好下巴之后,头部就会 显得偏大。

.【注意下巴套件的附着点】



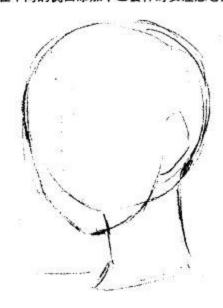


下巴套件等于下颚骨。虽然长度和形状可以自由设定,但画的时候一定要注意附着点的位置 在耳下。

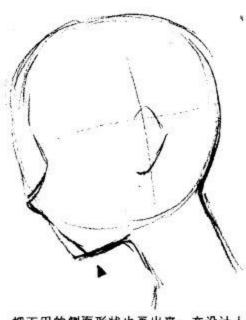


耳朵、鼻子的形状大小可以自由设定。 但位置一定要符合人的构成比例。

【在不同的侧面添加下巴套件时要注意它的长度】



在圓和叉草图上画出下巴的轮廓线。 这就设计出了人物的脸形。

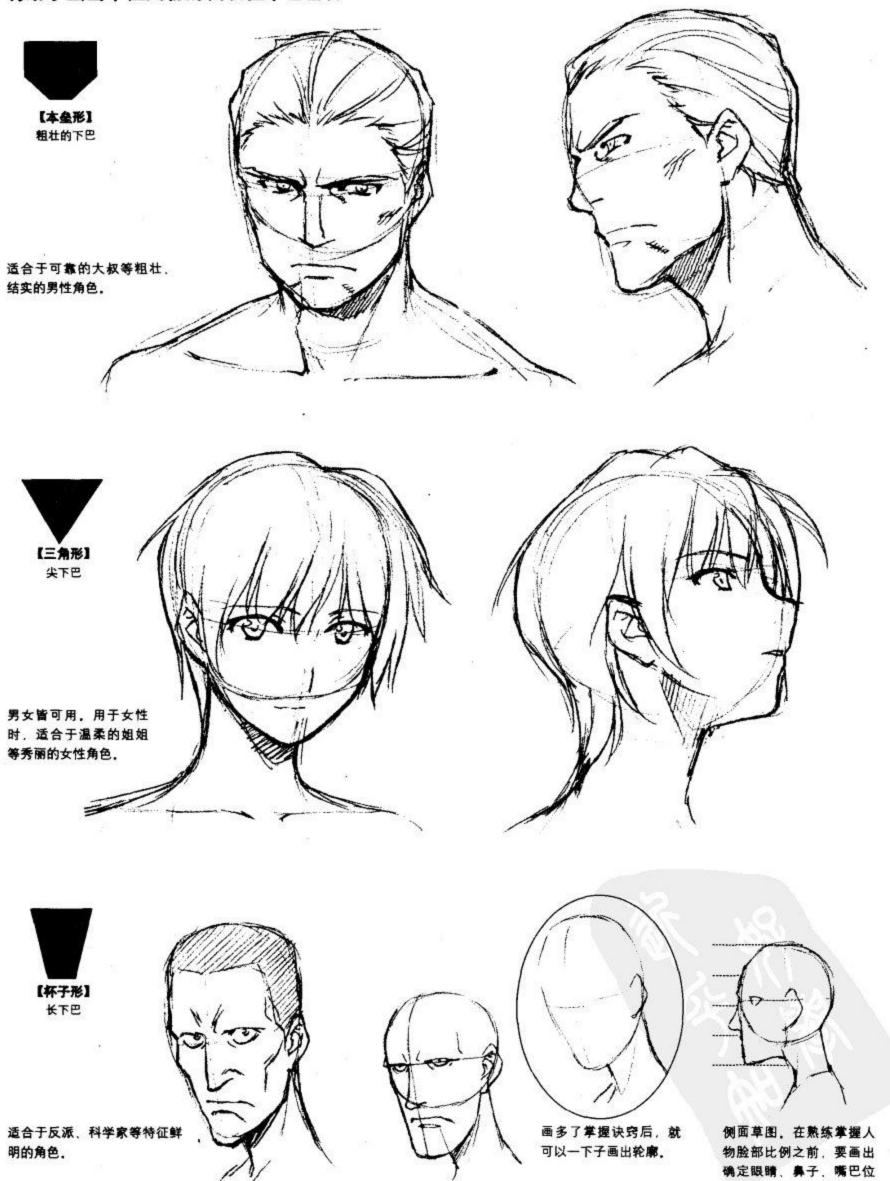


把下巴的侧面形状也画出来。在设计人物时,自己一定要明确地把握好自己设计的人物的脸部比例平衡。



在打轮廓草样时,添加下巴 套件作画这种技巧,有利于 根据各种不同角度画出相应 的头部形状。

有助于画出个性人物的代表性下巴套件



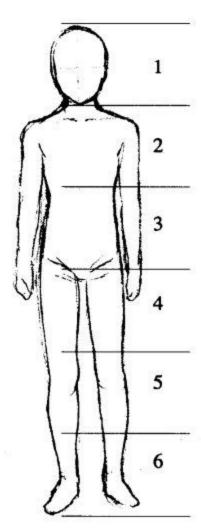
※如果特征鲜明的马脸角色只能通过鹅蛋形轮廓来画,那么就不太会想到去画这样的人物。

置的等分线。

全身变形的设计

帅气、可爱、有个性……形容语多种多样难以尽表,让我们利用头身比来设计 出丰富度不亚于形容语的个性体态。

对头身比进行设计)

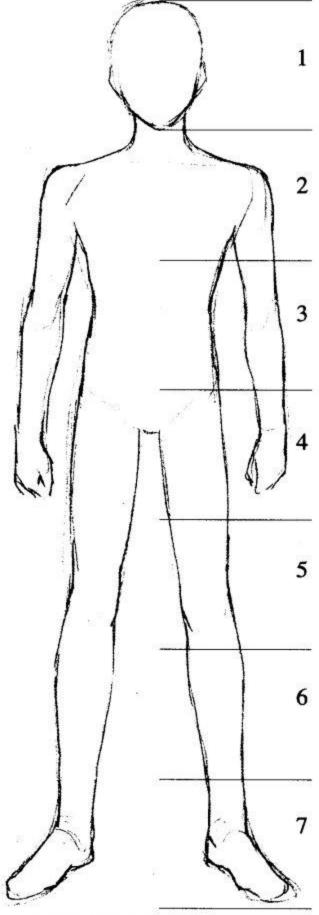


写实型的人体比例。大概是5.5 头身至6头身,与全身相比头显 得较大是其特征。

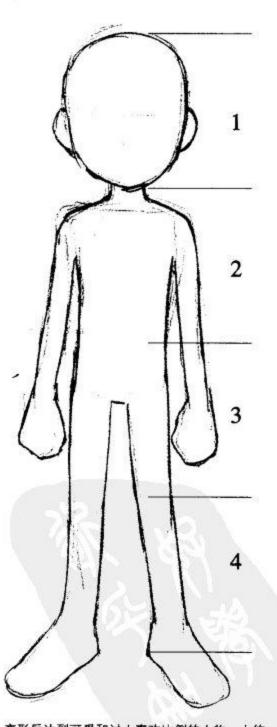


漫画人物的人体比例大多不同于 真人,这是因为气质成熟的角色 如果头小就会显得帅气,这样一 来就能像利落的动作明星和电视 剧主角那样特别好看。

标准型一7头身和4头身

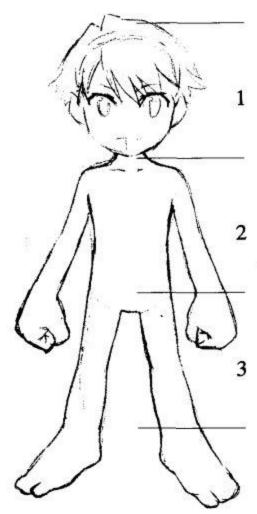


经过变形达到好看比例的人物。大约7头 身到8头身。由于实际上的确有人长成这 样的比例,所以也可以称其为"写实风 格"。



变形后达到可爱和讨人喜欢比例的人物。大约 3头身到5头身。头身比方面是10岁左右儿童 的样子,但由于手臂和腿经过变形拉长,因而 显得帅气。

缩小化的人物



手脚经过大幅变形处理的类型。将8头 身人物卡通化时,经常会使用这种比例。



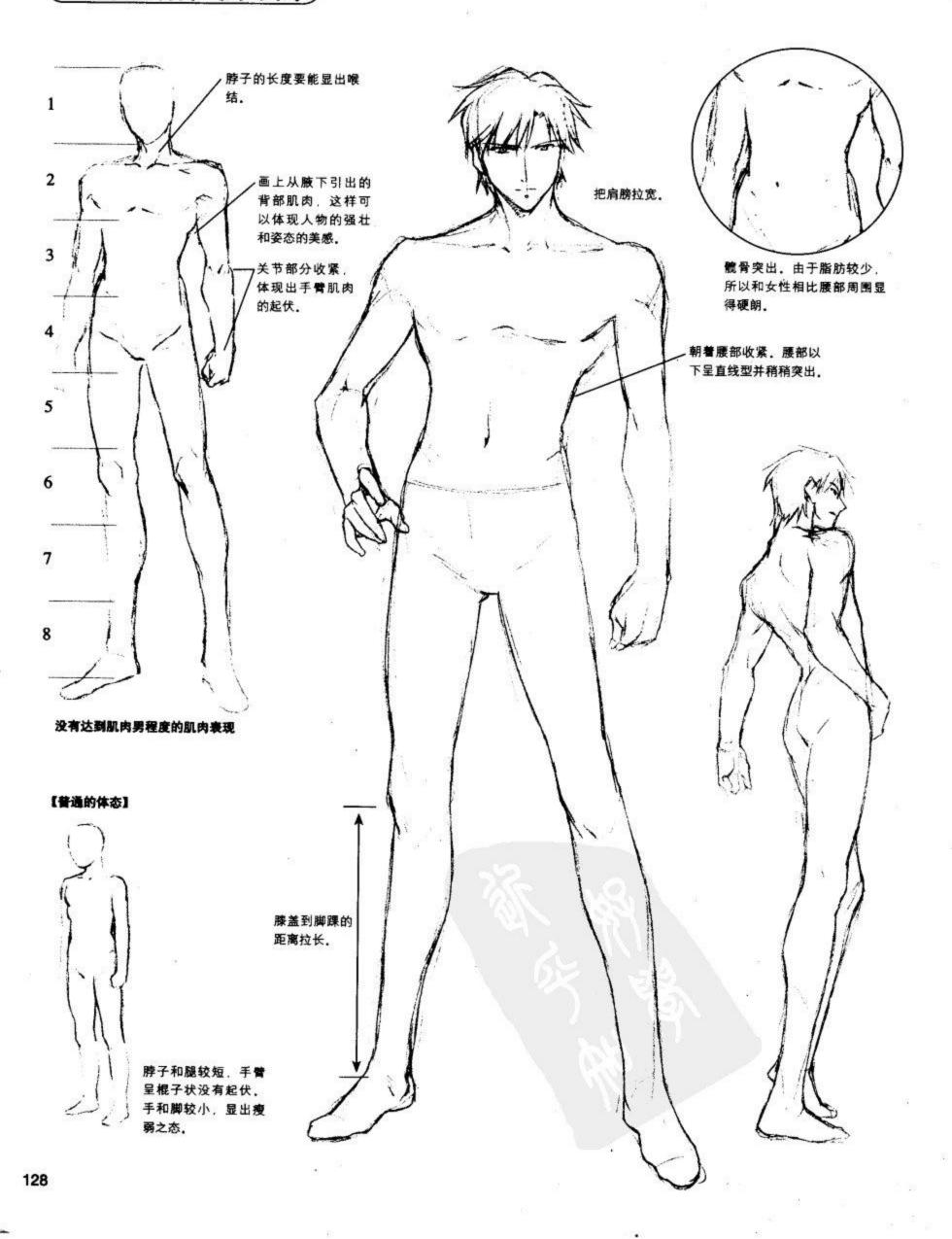
手脚都变小了的Q版人物。



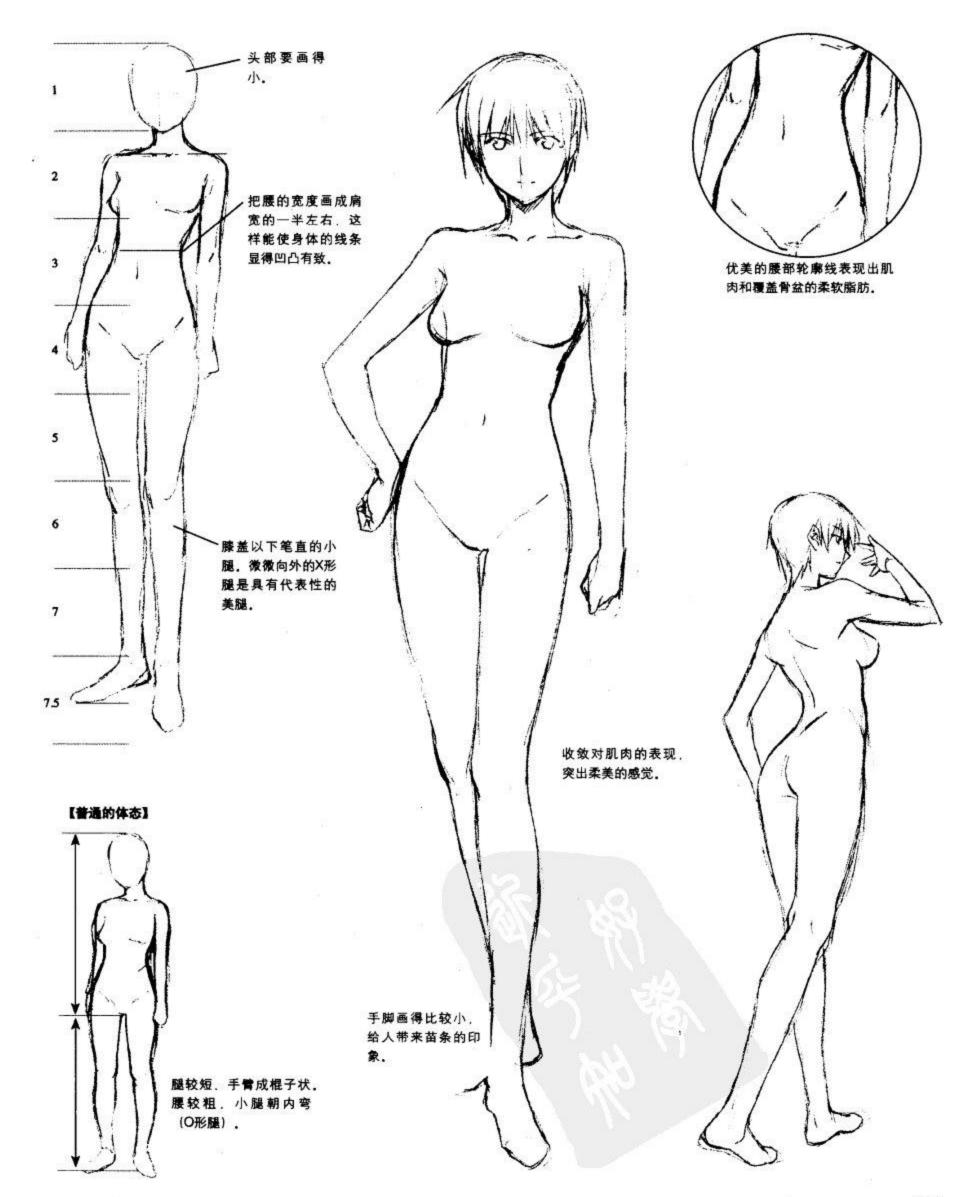
Q版人物很容易摆出有趣的姿态,形成可爱的感觉,这也是表现人物的基础练习项目之一。



让男性显得帅气的8头身)



让女性显得漂亮的7.5头身

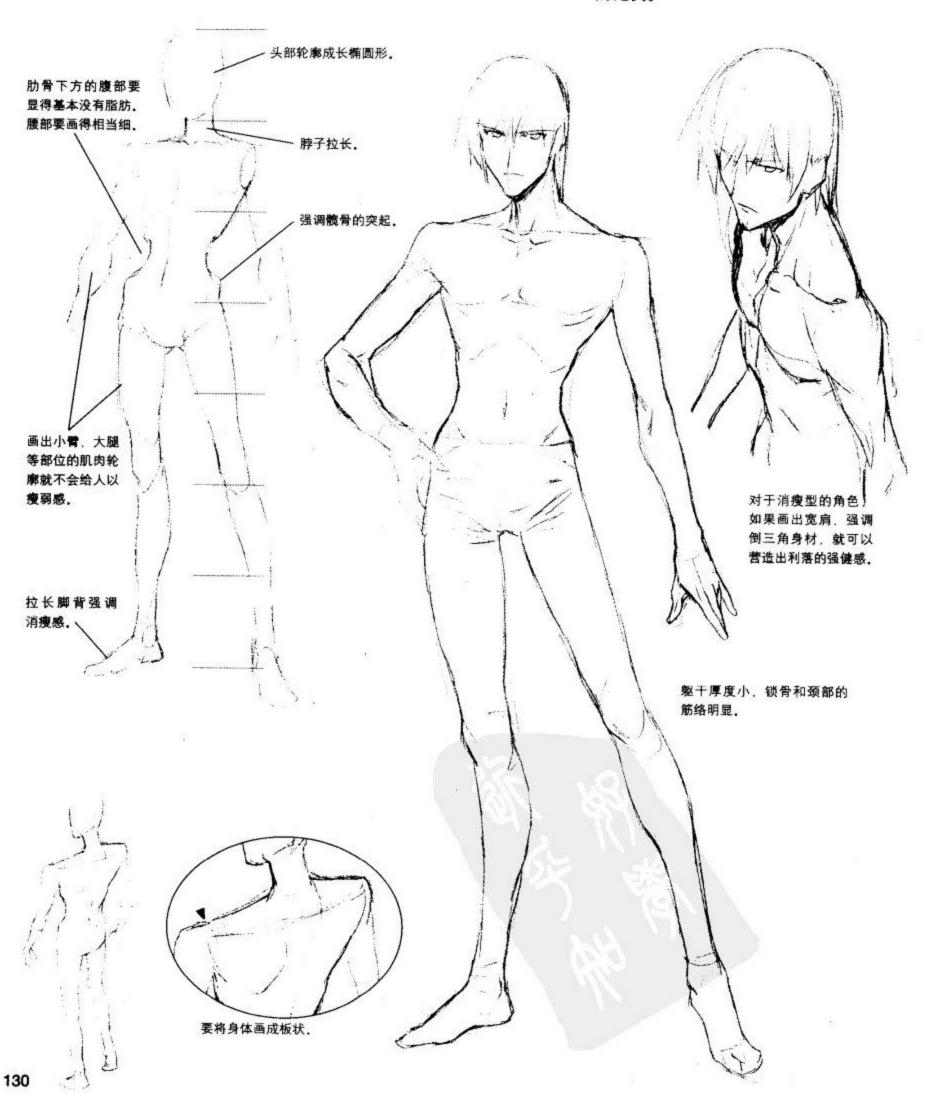


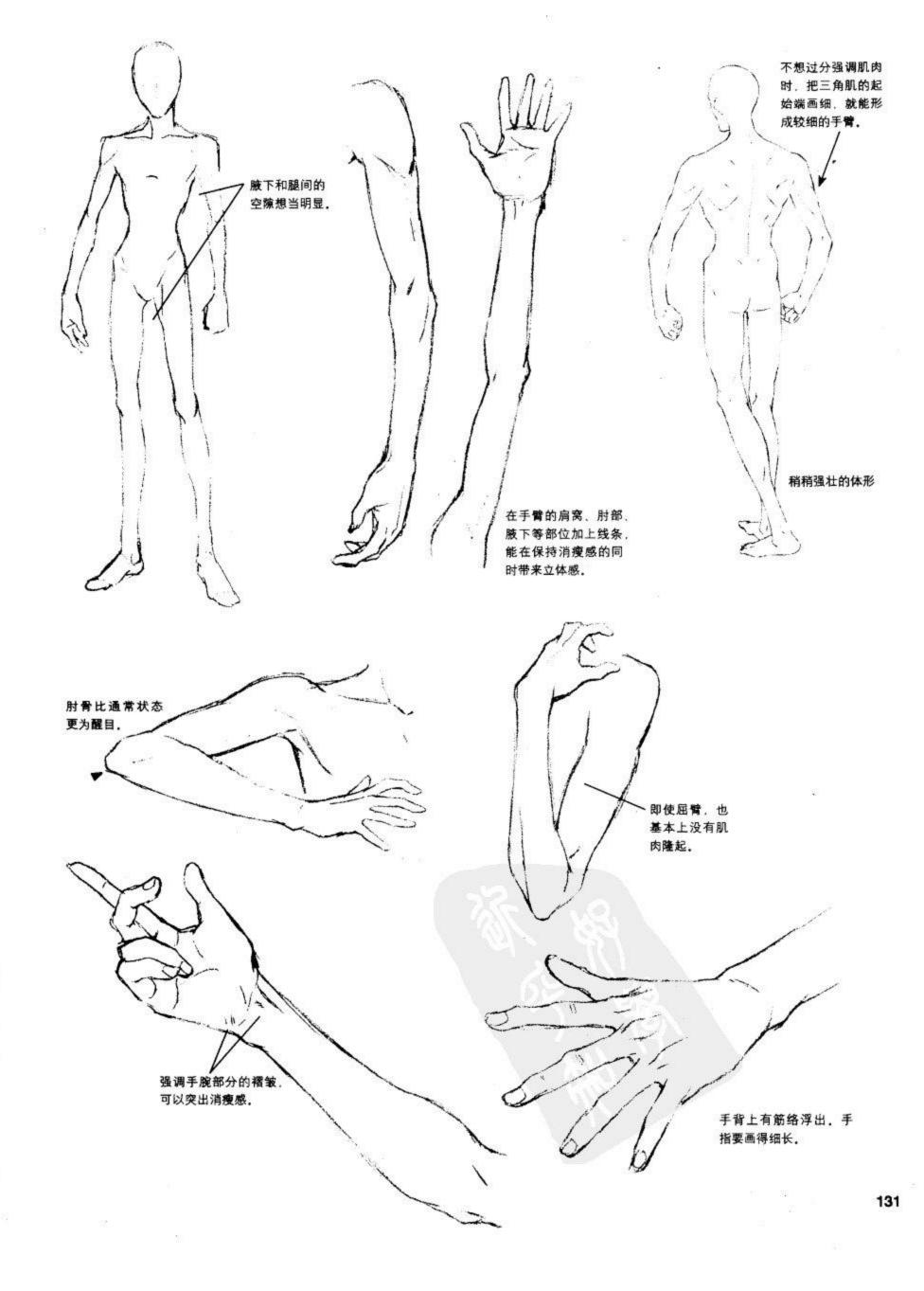
创作个性人物的技巧

对身体各部分的长度和厚度进行变形。

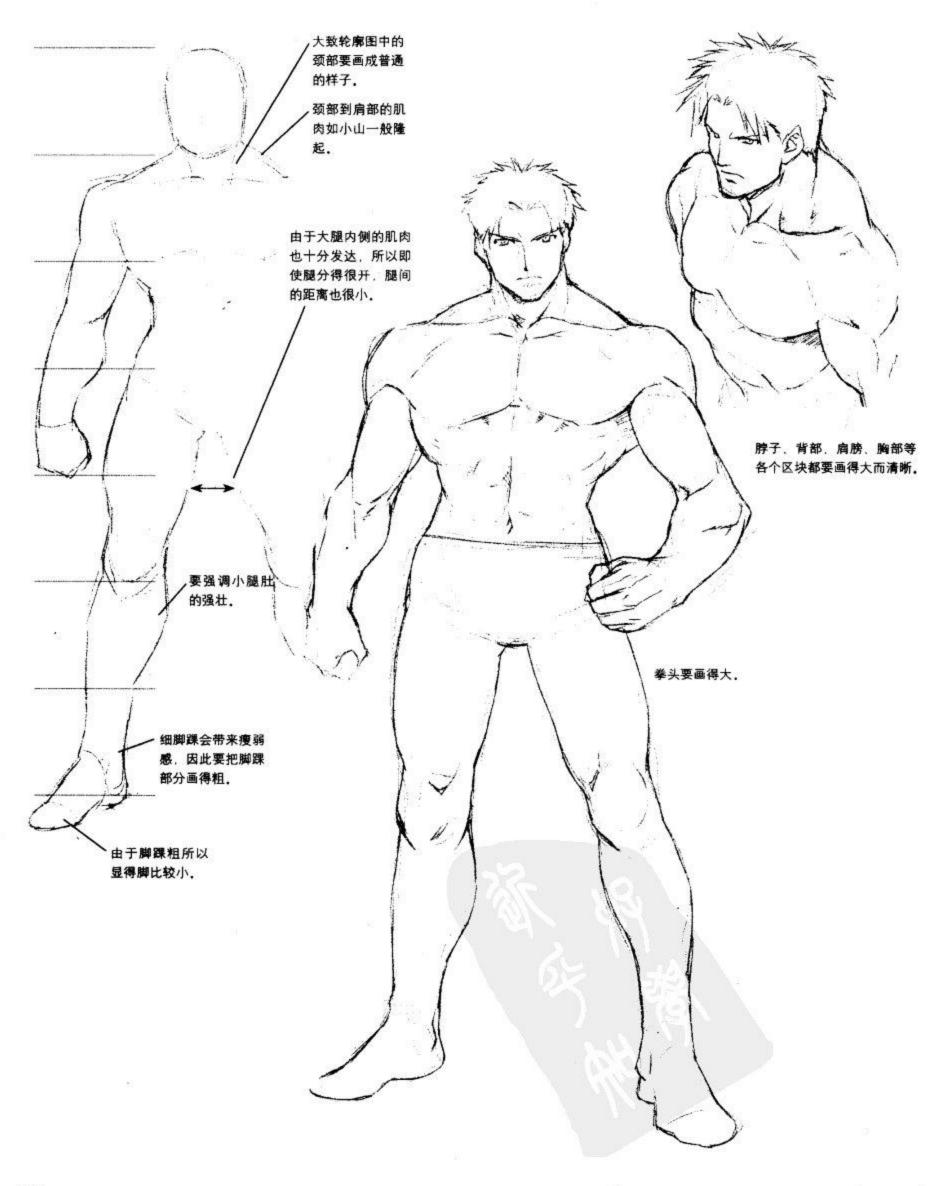
消瘦利落型人物

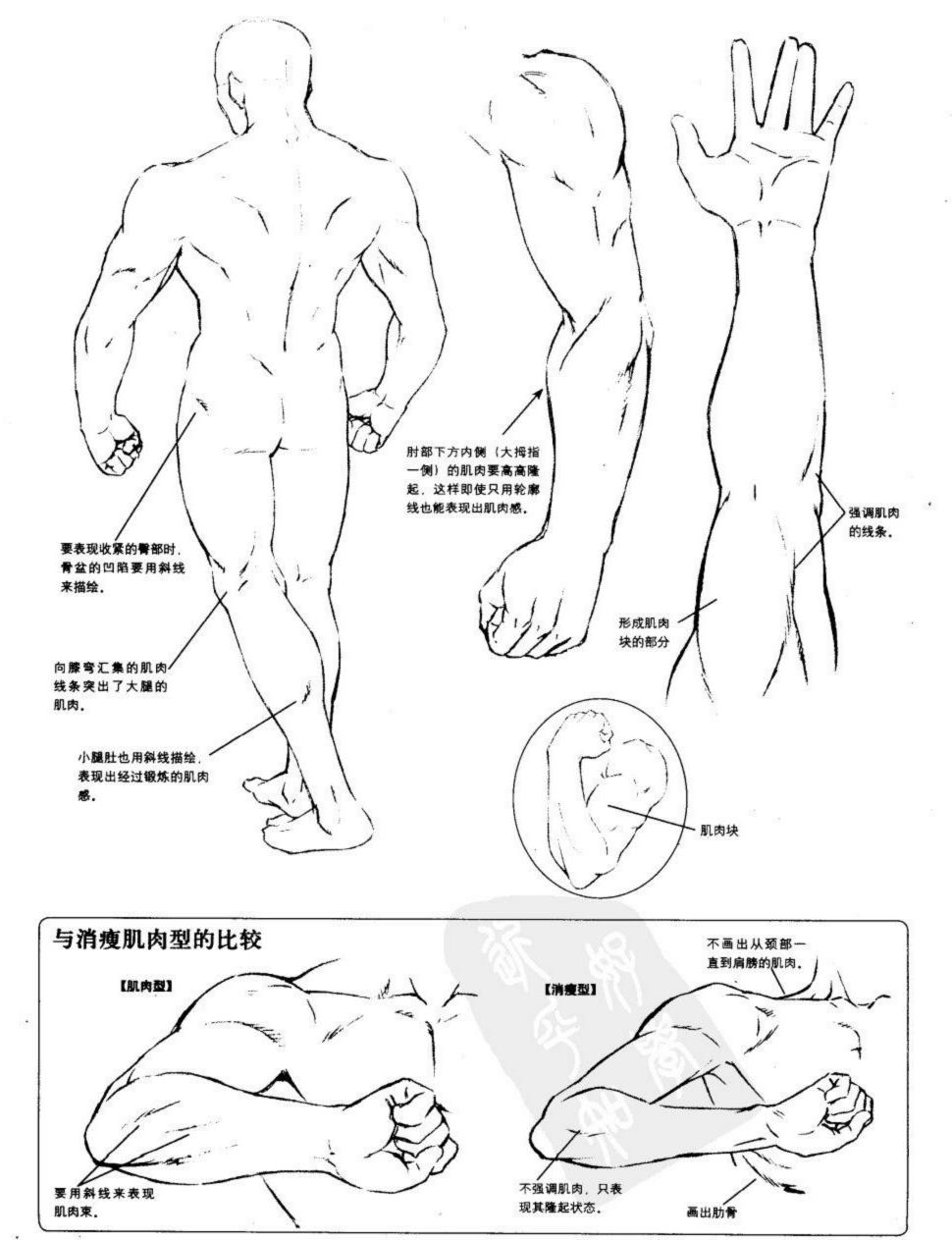
结实而又消瘦的体态可以采用7头身左右 的比例。

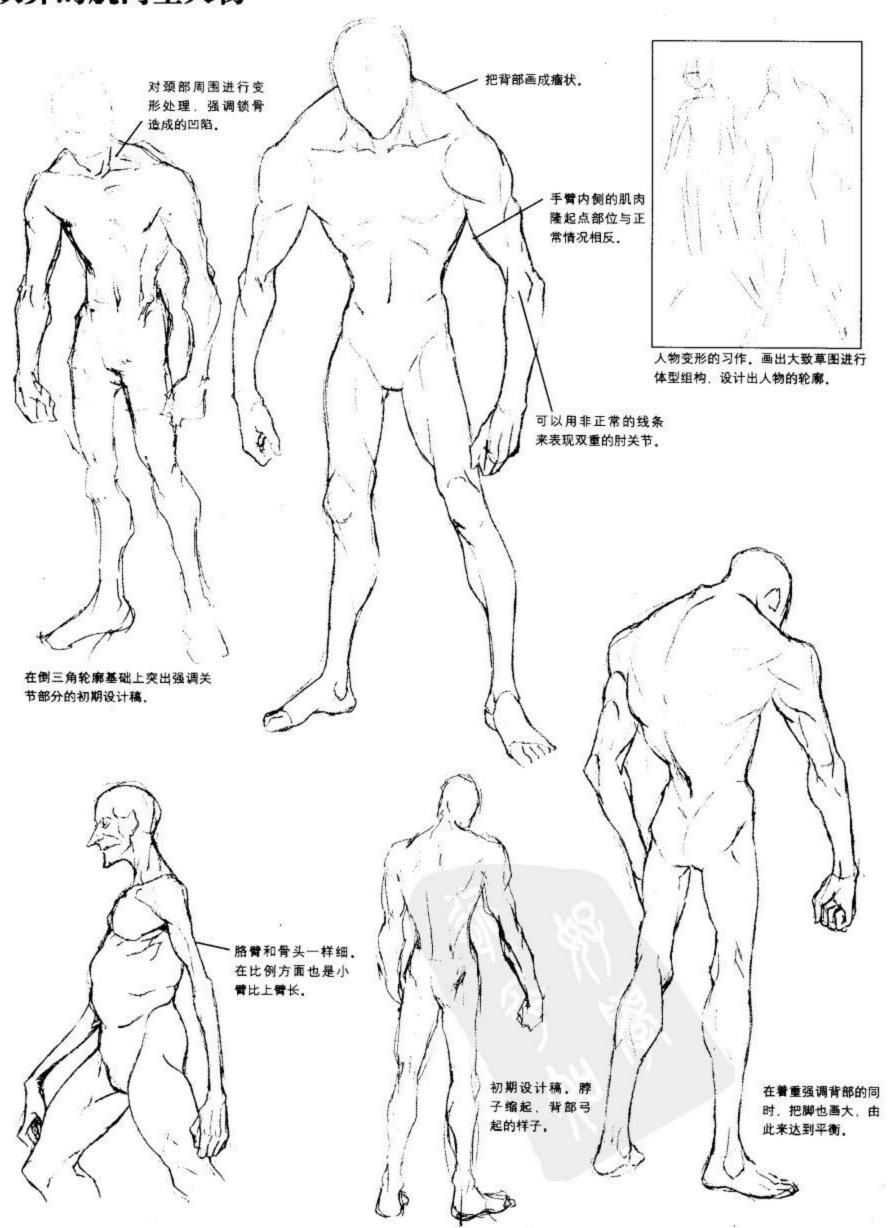


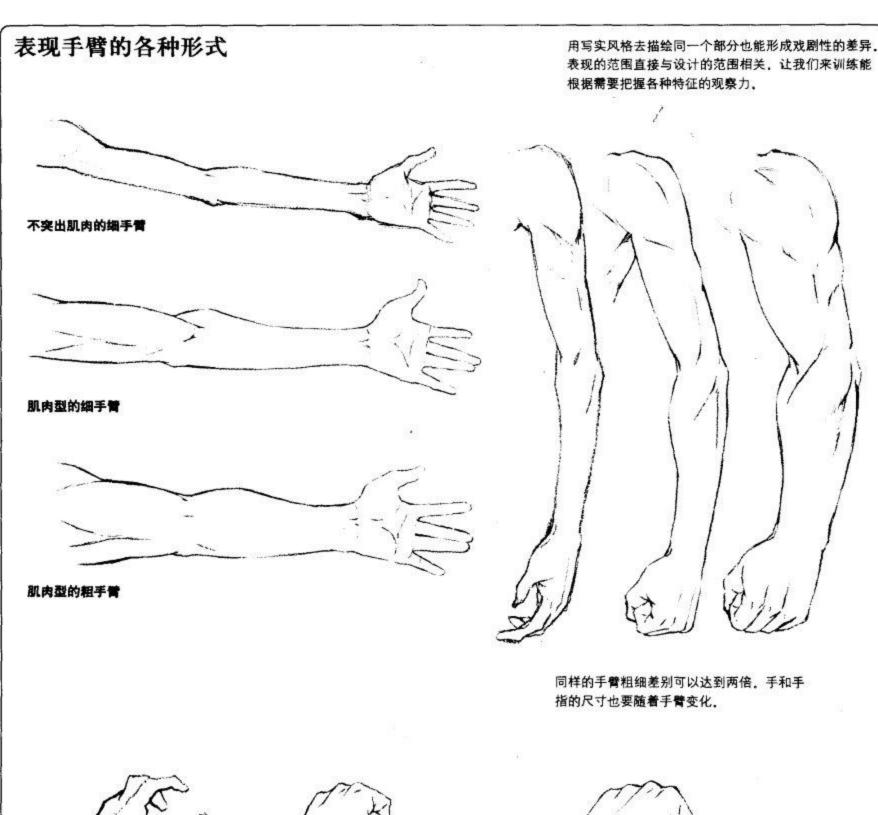


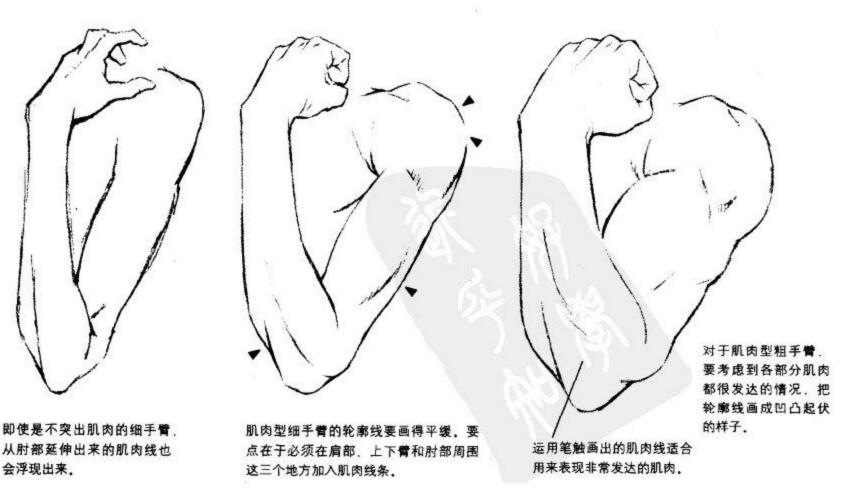
强健的肌肉型人物





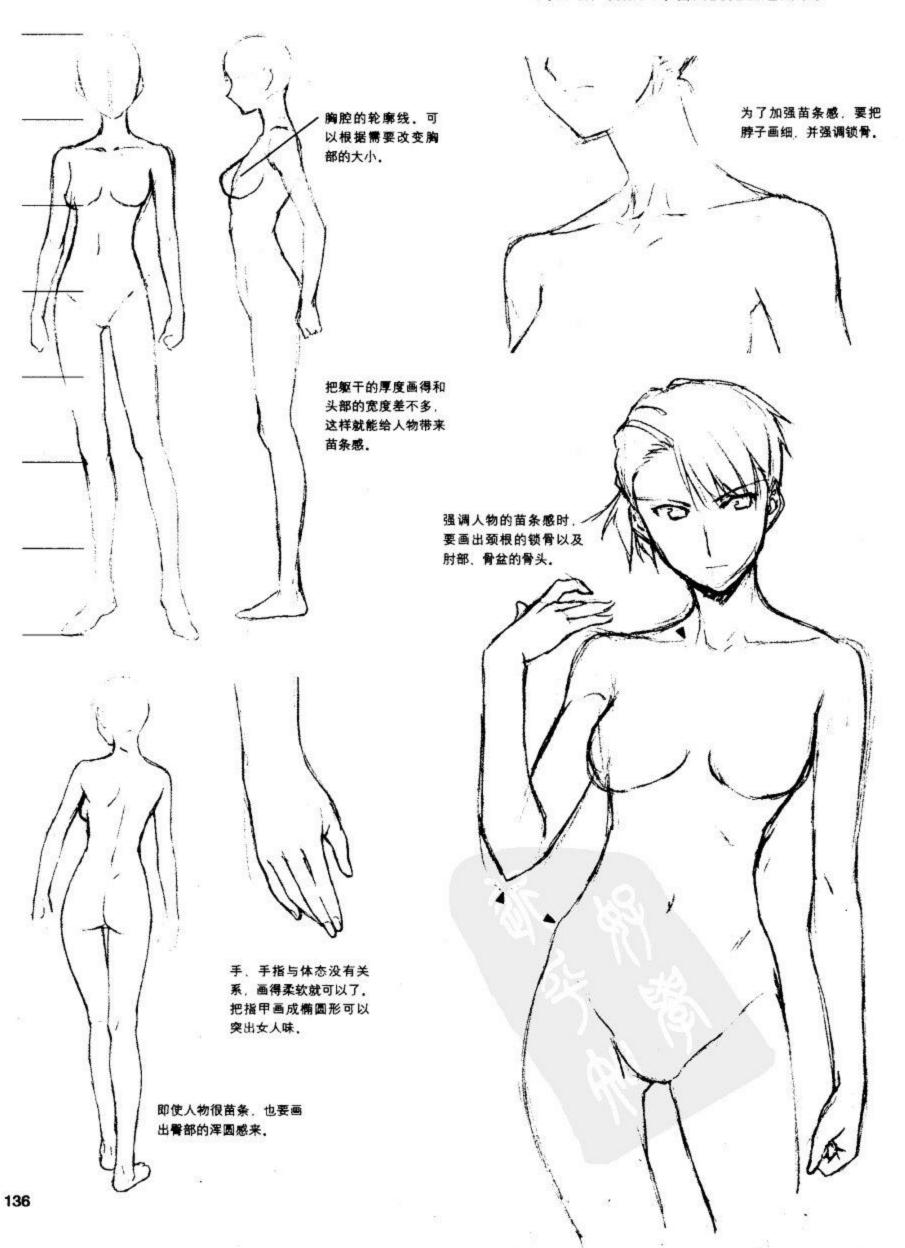






苗条的女性角色

各种漂亮的女性角色,可以用苗条的身体比例作 为基础,再加入丰富的变化创造出来。





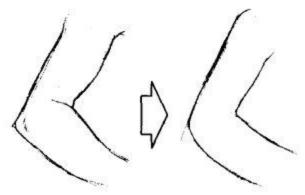
惹人喜爱的缩小化人物

大头小身体是漫画中最惹人喜爱的人体比例。这个 门类中的变化非常丰富,范围可以从2头身到5头身 左右。





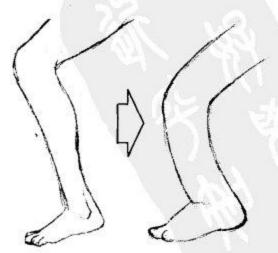
手脚关节要画成圆的



写实风格的手臂

缩小化人物的手臂. 从 肩部开始到手腕都呈棍

子状.



写实风格的腿



缩小化人物的腿。从膝盖

到脚踝的粗细基本一致.

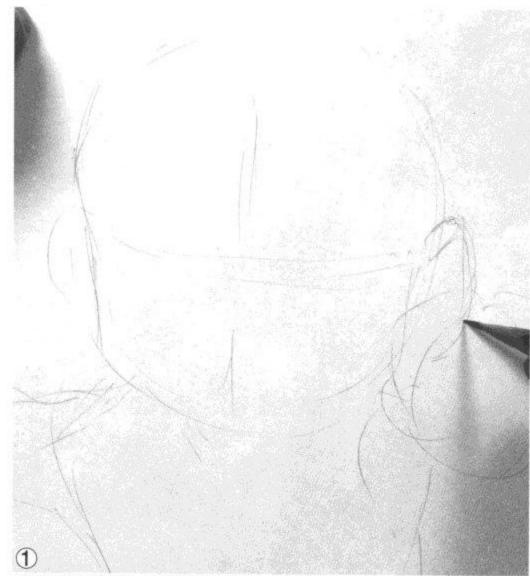


描绘招牌动作的实际过程

让我们来看看要用怎样的顺 序来画变形人物富有动感的 姿态。



漫画风格,变形人物伸手指的动作。



最初的大致轮廓草图。向前抬起的手也要画出大概形状。



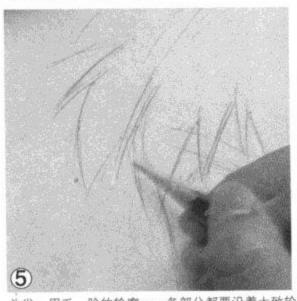
粗略地画出眼睛和鼻子。

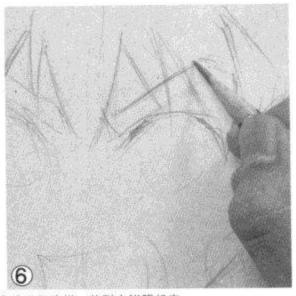


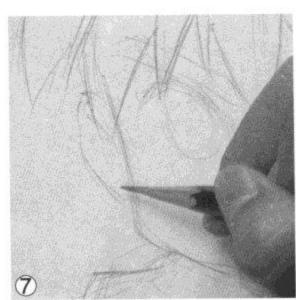
嘴巴超出了脸部轮廓。在进行大胆的变形处理时,要在轮廓图阶段就画出变形效果。



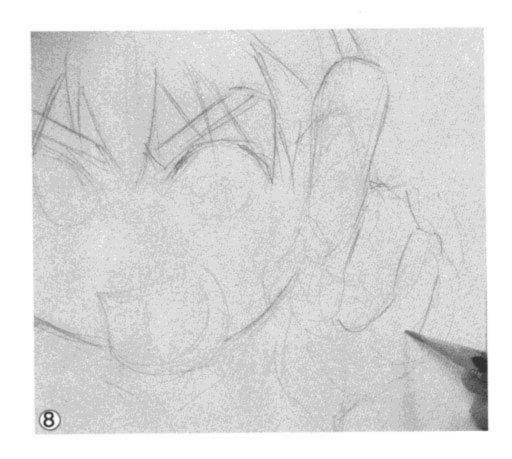
对所有的线条进行修整

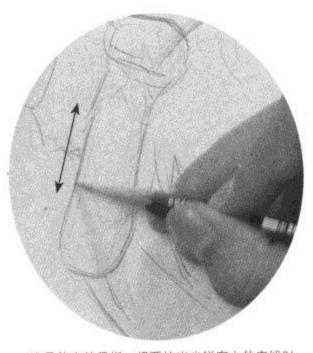




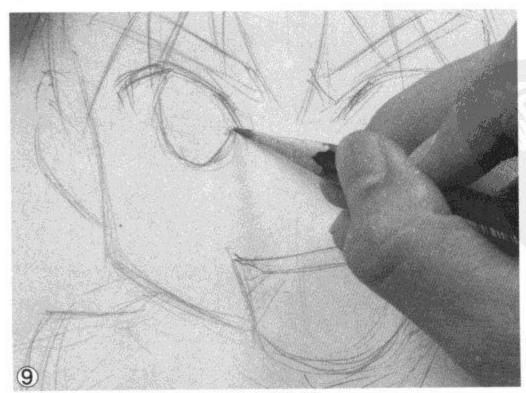


头发、眉毛、脸的轮廓……各部分都要沿着大致轮廓线进行涂描,使形态鲜明起来。





这是伸出的手指。想要拉出尖锐有力的直线时. 可以旋转稿纸便于作画。

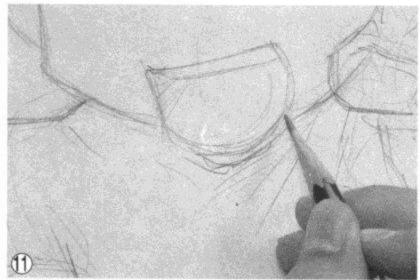




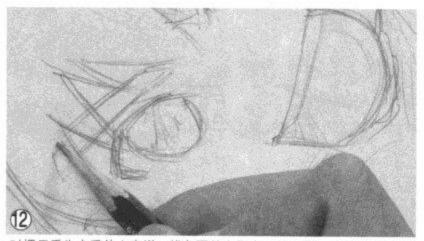


手臂和身体的线条也要逐一进行修整。

完成脸部



超出脸部的嘴巴的线条也要小心加工。

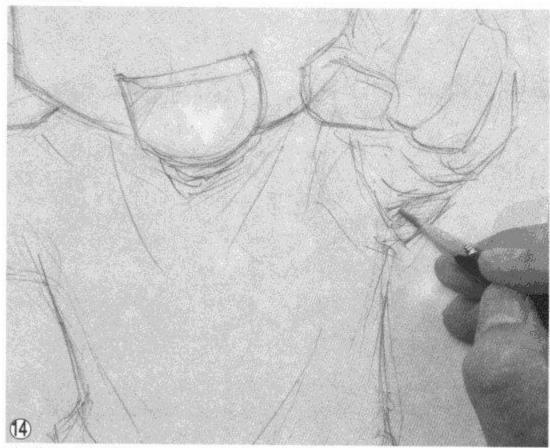


对惯用手为右手的人来说,线条要从左到右,从上到下地画,这样才会自然。画大图时,要不断转动稿纸,配合线条的方向进行作画。

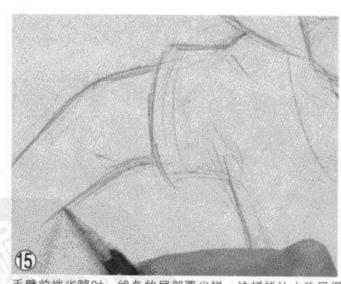


画出眼球及其光点。

完成身体



对于袖子内侧等阴影部分,只要简单地画上斜线就可以营造出纵深感。



手臂前端省略时,线条的尾部要尖锐,这样能让人物显得 威风凛凛。



完成



箱体意识作画法

试着把人物放到一个立体的箱子中去作 画。一旦能画出立体感,就会大大提高 人物的存在感。

具有立体感的人物

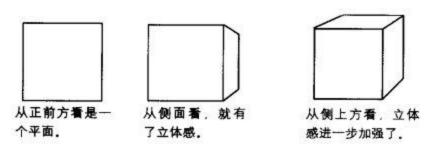
画出躯体的侧面和上方,可以强 调人物的立体感。

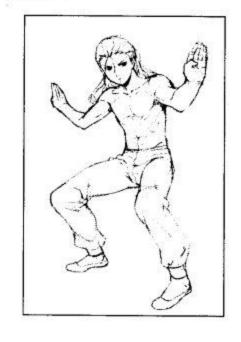


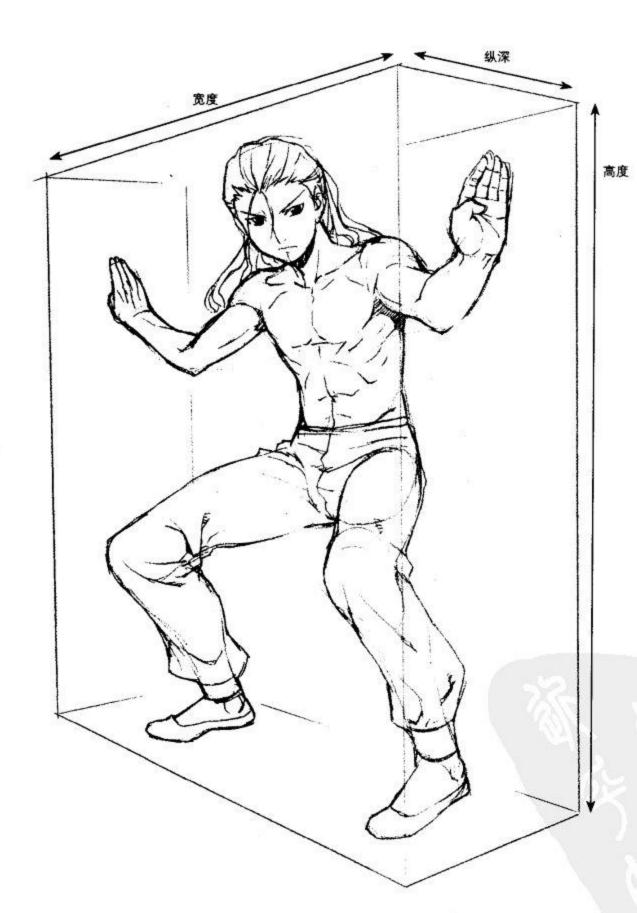


把人物放入箱子里

让我们来把握立体的三个要素: 高、宽、深(厚度)。

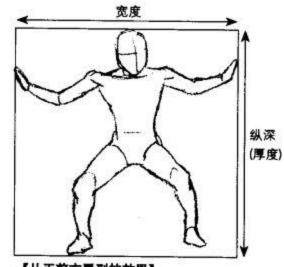








【从正上方看到的效果】 捕捉到了人物的厚度。



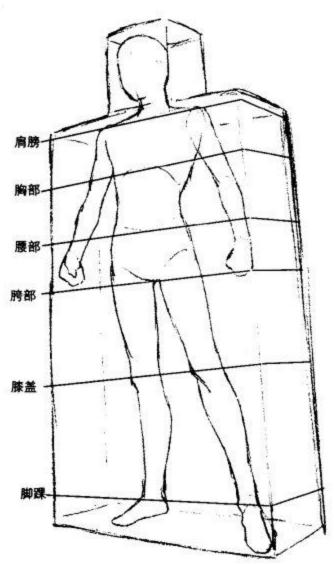
【从正前方看到的效果】 捕捉到了姿态的宽度和高度。



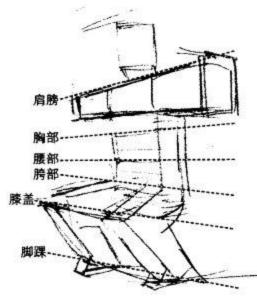
纵深 (厚度)

【从正侧面看到的效果】 捕捉到了腿部 (膝盖) 相对 于头部弯曲前伸的幅度。

用箱体轮廓来描绘姿态

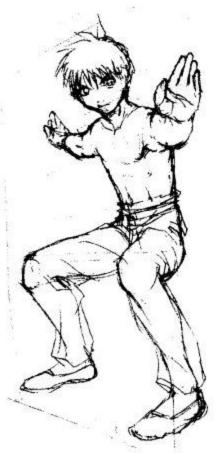


肩膀、胸部、腰部、胯部、膝盖是动作和姿态 的关键点,要画出线条来确定这些部位的位置。

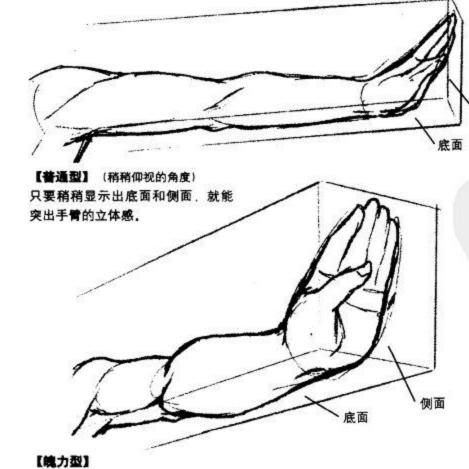


【块状轮廓图】

这是定好肩膀、胸部、腰部、膀部、膀盖等关节位置后,用块状轮廓画出的人物姿态。将之作为 大略草图来使用,可以很快画出 具有立体冲击力的姿态。



以块状轮廓图为基础画出的人物。

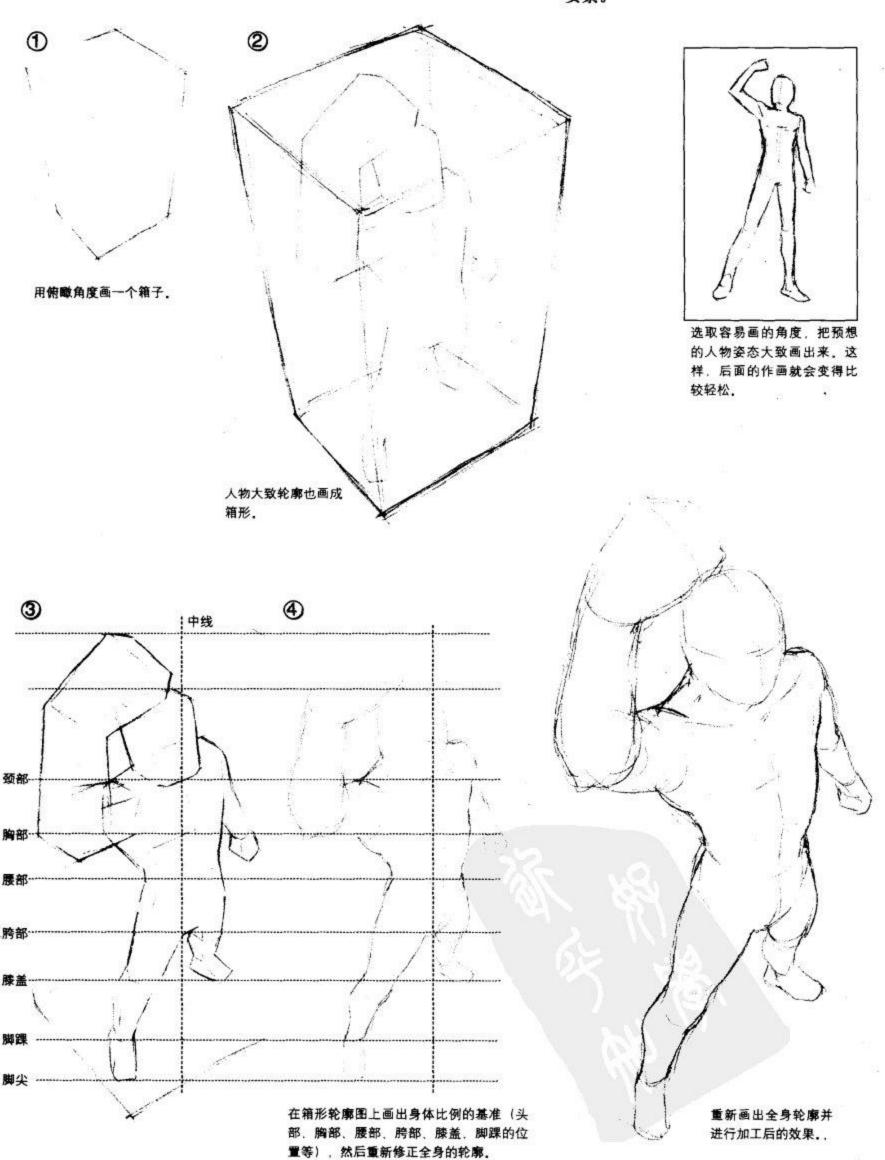


向手掌这边转的构图。可以清楚地看见侧面和底 面,因此大大突出了立体感。



根据箱体描绘人物的顺序

把箱子作为基本轮廓来作画。这样可以在 作画过程中客观地把握可见部位和纵深等 要素。



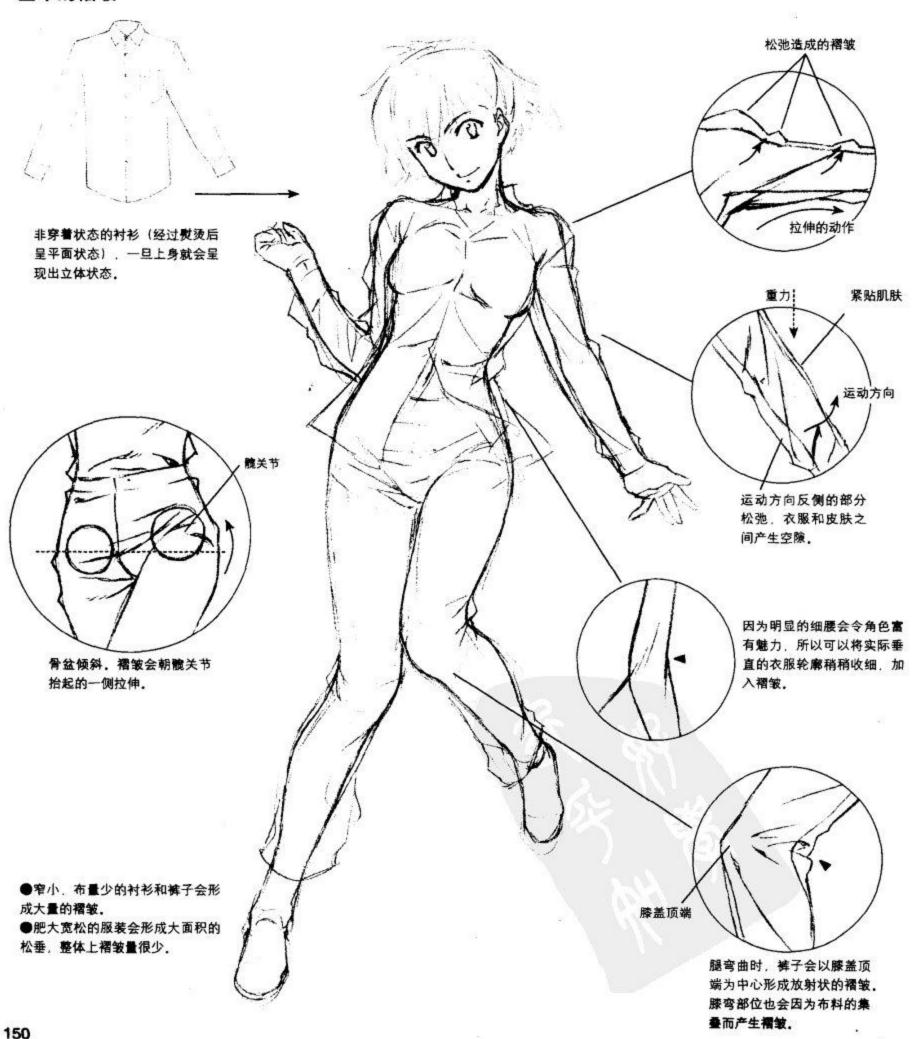


表现着装人物的技巧

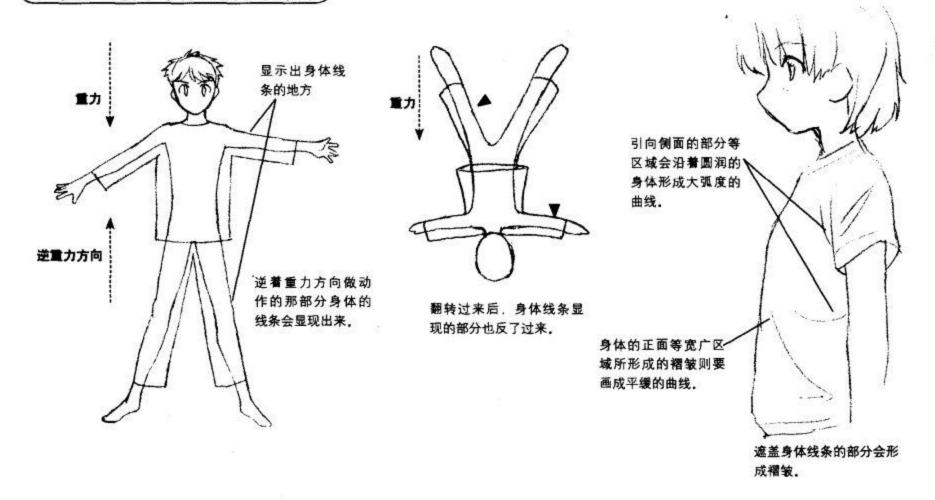
服装表现的基本知识

基本的褶皱

无论是怎样的服装,只要画好褶皱,就能让画面具有说服力。让我们来学习描绘服装的基础知识,还 有那些画好褶皱的窍门。

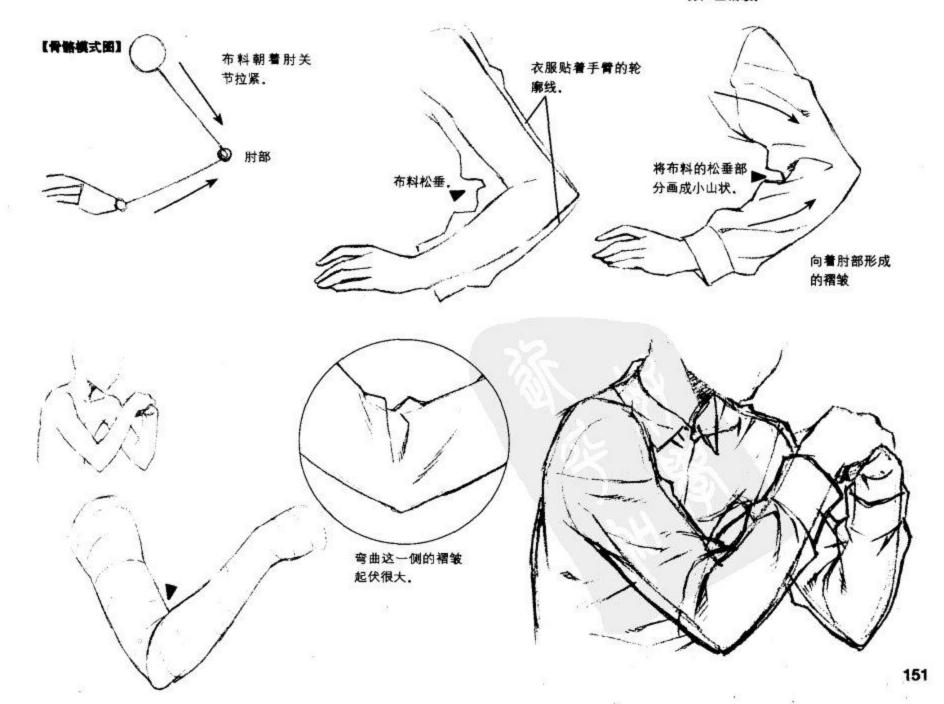


把握显现出身体线条的部分)

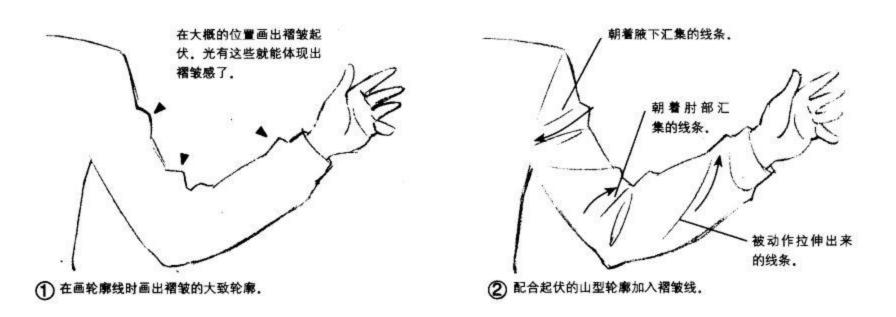




衣服无论贴紧还是松大,都会在关节部分产生褶皱。

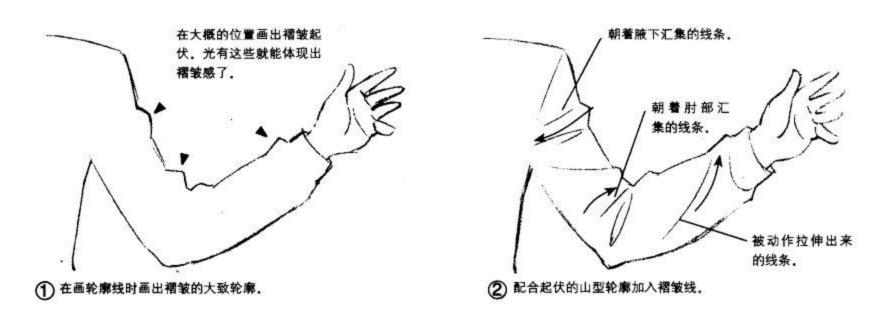


简单的褶皱描绘法)





简单的褶皱描绘法)





用服装来表现人物的个性)

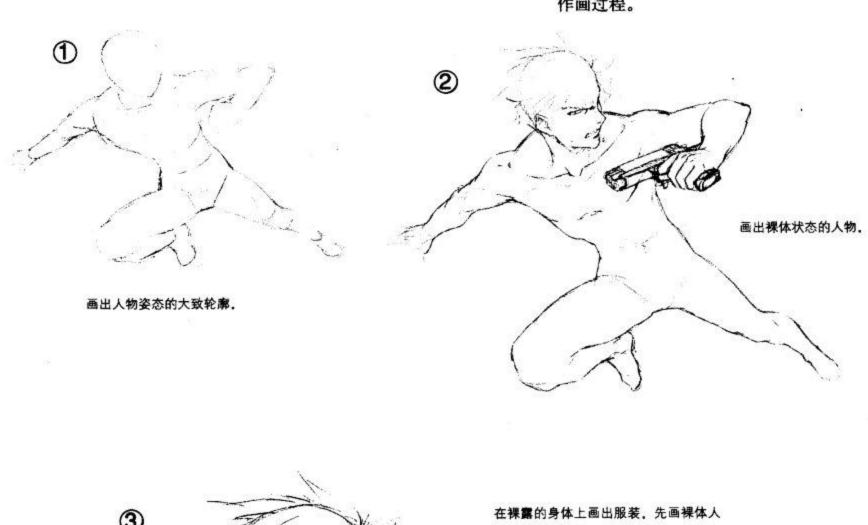
虽然从大体上来说服装是遮掩体型的事物,但 无论男女,在服装上都有突出身体线条(显身 材)和掩盖身体线条的巨大区别。可以根据这 一点来表现人物性格。

遮盖体型的宽松服



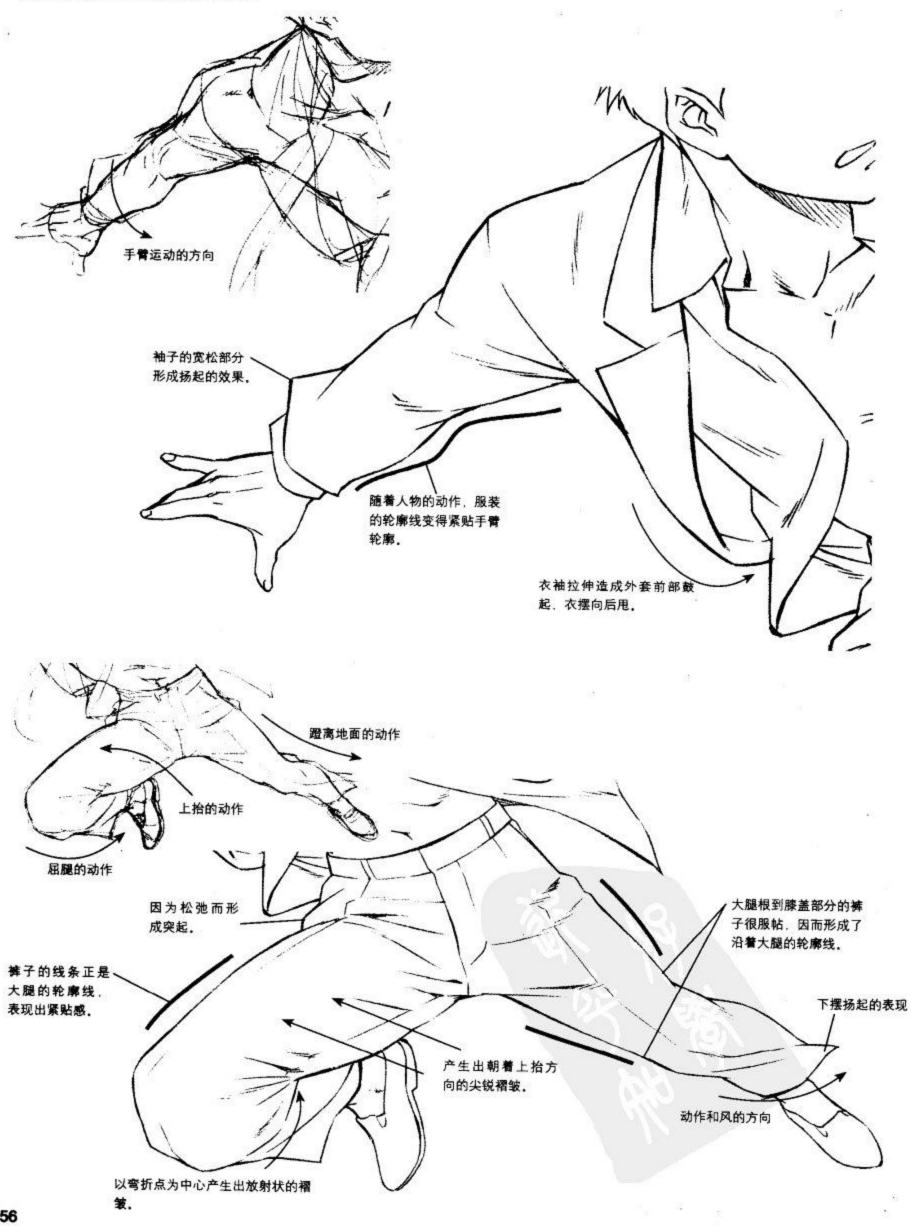
描绘着装人物的实际过程

我们会从大致轮廓开始讲解为人物添加服装的顺序。服装会跟着人物的动作而动。 让我们来看看用服装强调人物动作的实际 作画过程。



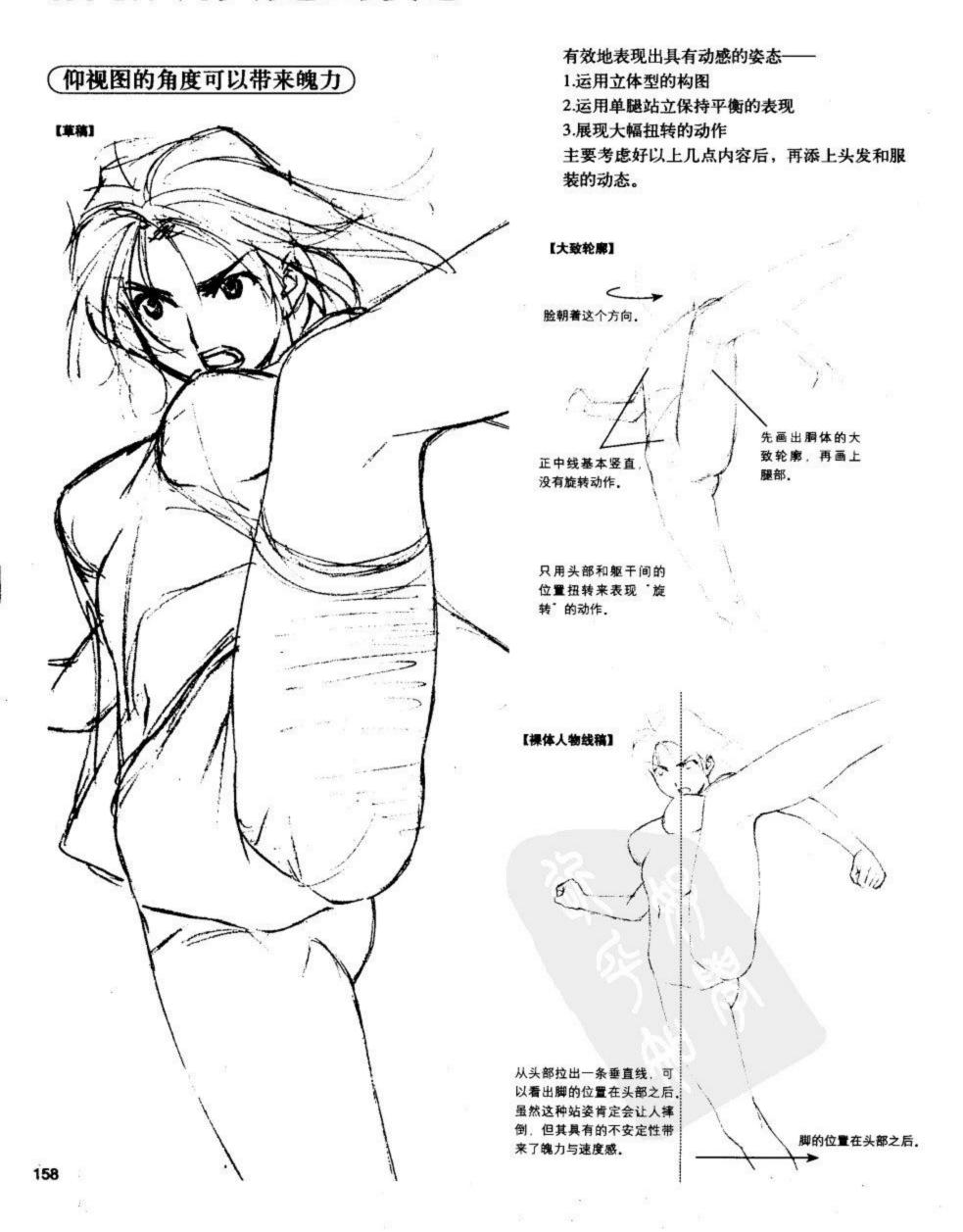


运用服装来表现人物的效果





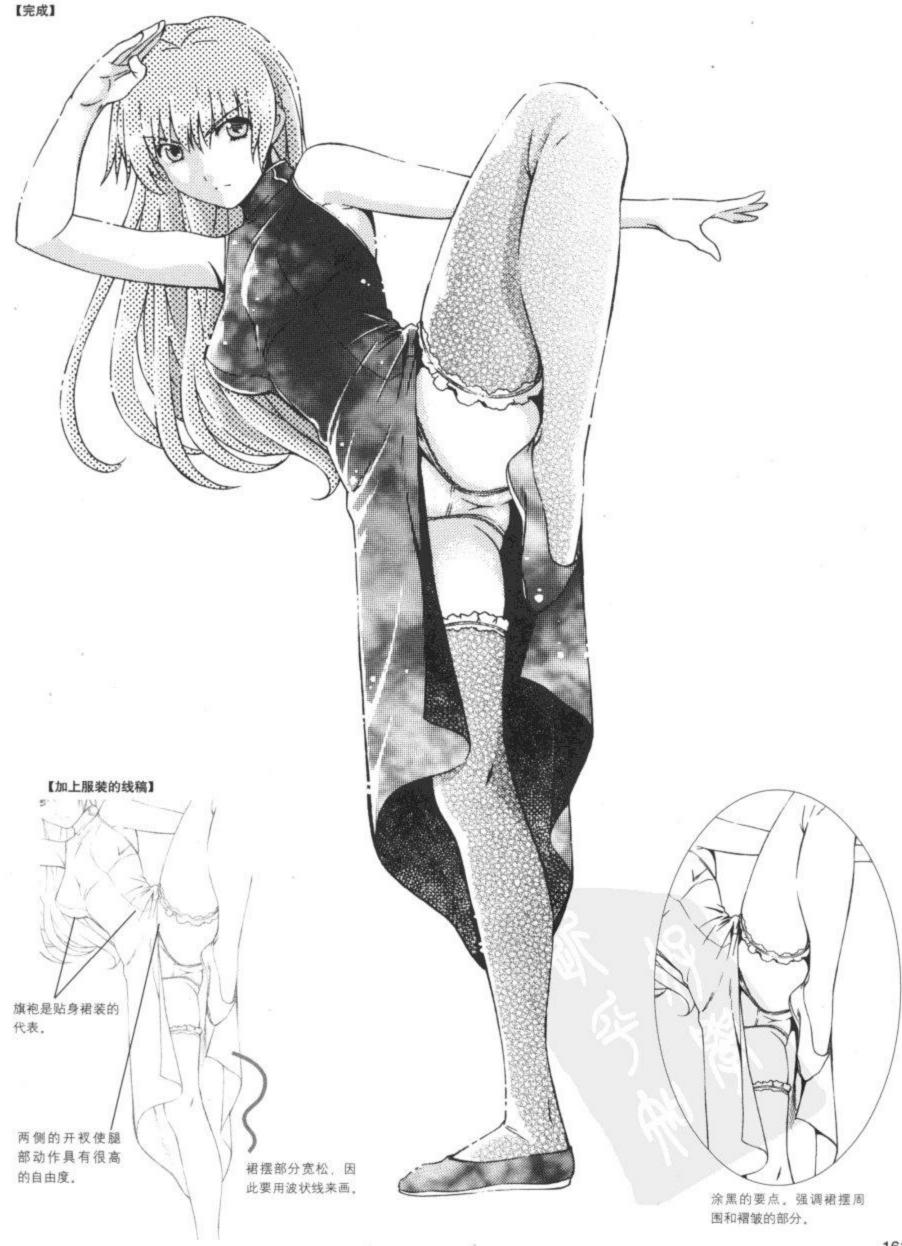
描绘具有动感的姿态





用绝妙的平衡表现来描绘人物姿态)





扭转动作呈现出的华丽表现)







封面人物 设计现场

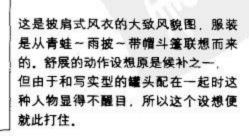
让我们来看看本书封面图的 绘制过程,以此作为人物设 计的一次实践。作画者是森 田和明先生。

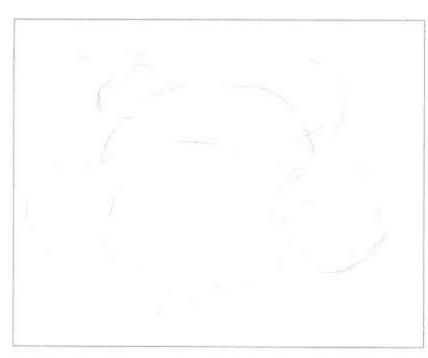


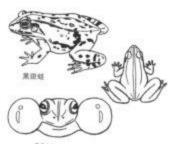
设想图。出于将本书主题——创想素描简明地图像 化的想法,"罐头","青蛙"和"思考"被设 想为作画的要素。



这是为了突出人物脸部而采用俯瞰构图所 画成的大致轮廓。这时,人物抱着一枝铅 笔。







这是当初计划中的青蛙动物服的 头部草创图。从"只有眼睛不好玩","青蛙叫的时候两颊会鼓起来"这些讨论中,诞生出两颊 带有鼓起物的设想,于是就画成 了这个样子。



根据大致轮廓的通常要领来进行作画。



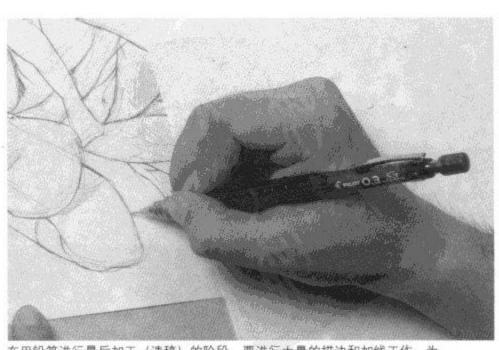


这是决定好俯瞰构图后,根据青蛙鼓起的脸颊,带帽风衣、青蛙风貌和可爱等这些要素画出来的着装形象设想图。正面和侧面的设计差不多确定后,接下来就是配合构图作画了。



作画,加工中





在用铅笔进行最后加工(清稿)的阶段,要进行大量的描边和加线工作。为了不蹭到画面,作画时手下要垫一张纸。



完成的原画